ELORA

#3

Oktober 2022

ELORA

Adalah media alternatif dalam bentuk majalah elektronik yang membahas budaya populer dari berbagai sudut pandang. Ulasan pada setiap edisinya meliputi film, musik, literasi, budaya dan gaya hidup.

Redaksi

Ikra Amesta / Rafael Djumantara / Rakha Adhitya

Kontributor

Aditya Prawira / Ai Diana / An Marta Jaya / Desi Arfisi
Eric Kairupan / Leequisach Panjaitan / Maria Frani Ayu
Misael Gracia / Nabila Amanda / Nandyasha Sekarlangit
Nurul Aeni / Okta Koulapic / Senjakala Art Illustration
The Illustaska (Deta Santika) / Wardhana Arya / Wisnu Widiarta

Sampul

Ikra Amesta

Gambar ilustrasi oleh Mumuxi

Satu ... Dua ... Tiga!

Tiga adalah angka yang unik. Punya tempat tersendiri dalam filsafat, matematika, agama serta budaya. Bagi Pythagoras misalnya, tiga merupakan angka yang dianggap mewakili keharmonisan, kesempurnaan dan keilahian.

Lalu apa arti angka tiga bagi Elora?

Tidak tahu juga pastinya apa, kami belum merumuskannya sampai seserius itu. Tidak ada pula yang namanya Hegel di sini. Hanya yang jelas, Elora edisi tiga ini merupakan kode bahwa kami telah hadir dan akan hadir lagi.

Sebuah kesungguhan.

Silakan saja jika ingin mengartikannya demikian. Tambahkan juga sepenggal doa atau makan siang untuk tiga porsi kalau perlu.

Catatan : Ada yang tidak suka pedas.

Selain pedas, ada juga yang sudah lama sekali tidak suka bermimpi. Padahal mimpi buat kehidupan itu, katanya sih ibarat sambal dadak di lalapan Sunda.

Oh gitu? Baru katanya kan itu?

Mimpi adalah satu jenis kejujuran yang selalu bersuara. Meskipun ada banyak yang mengaku telah berhasil melupakannya, ia akan tetap hadir sebagai pengalaman bawah sadar manusia. Atau bisa jadi, malah merupakan bentuk pesan dari dimensi yang lain.

Seperti sebuah pendulum yang tak dapat dikontrol.
Menakutkan nggak sih?

Mungkin. Yang jelas dalam pertempuran Troya, faktor kekalahan Agamemnon bukan hanya karena ketidakmampuannya menjinakkan Achilles, tapi juga karena tak bijak dalam menerjemahkan mimpinya.

Kerjaannya si Morpheus itu mah. Yang versi Homer,
bukan Gaiman atau Wachowskis.

Dan pada edisi kali ini, Elora akan membahas tentang mimpi.

Oalah, jadi sepanjang ini tuh mau mengarah ke tema toh.
Kurang mulus, Mazzeh!

Hehe iya. Tapi ya sudahlah, segera siapkan pisau teori Sigmund Freud atau Ibn Arabi kita sekarang, mari menuju halaman selanjutnya.

Satu ... Dua ... Tiga!

Selamat berelora!

Rakha Adhitya

Oktober 2022

daftar isi

mimpi

1. *Sesuatu yang terlihat atau dialami dalam tidur*
2. *Angan-angan*

Artwork oleh Senjakala Art Illustration

Bertolak ke Tempat yang Dalam

Oleh Maria Frani Ayu Andari Dias

"Bertolaklah ke tempat yang dalam dan tebarkan jalamu ...
Jangan takut."

Saya diselimuti oleh banyak sekali pikiran kalut.

Tulisan-tulisan saya pun menjadi lebih gelap dari biasanya, dan ini adalah sesuatu yang sangat saya waspadai. Saya tidak ingin hal seperti ini terjadi karena rasanya sudah tahu akhirnya akan seperti apa.

Pengalaman adalah pegangan saya, dan itu pun kabur. Terus saya pertanyakan keotentikannya. Musuh saya adalah pikiran-pikiran ini sendiri, dan saya pun berlari dari malam yang penuh dengan mimpi-mimpi. Berpindah dari mimpi yang satu ke mimpi yang lain.

"Bertolaklah ke tempat yang dalam dan tebarkan jalamu ...
Jangan takut."

Ajakan untuk bertolak ke tempat yang dalam, membingungkan saya. Ajakan yang awalnya adalah sapaan pagi itu membuat saya terus berpikir tentang hal-hal yang disebut mimpi. Sesuatu yang sudah sangat lama saya tutup dan tolak pergi. Saya gali kuburnya dan pendam jauh ke dalam bumi.

Mimpi, berpuluh-puluh jumlahnya, yang bermuara pada satu hal saja yaitu untuk menjadi gila.

Untuk menjadi burung yang bebas menari di udara.

Untuk menjadi awan yang tak memiliki bentuk tetap.

Untuk menjadi angan yang selalu berubah.

Untuk menjadi keinginan yang tak memiliki batas.

Untuk menjadi waktu yang selalu tak adil.

Untuk menjadi cinta yang abadi.

Untuk menjadi diri ini apa adanya, tanpa ada-apanya.

Mimpi-mimpi yang gugur bersama kejamnya kenyataan. Mimpi-mimpi yang tak memiliki tempat di dunia yang memaksanya untuk menjadi normal.

Ajakan untuk bertolak lebih ke dalam memberikan saya secercah harapan. Sebuah tantangan untuk tidak lagi memikirkan hasil akhir, tapi lebih pada kepercayaan untuk menerima hasil dan jawaban-jawaban yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Membebaskan diri dari kalkulasi tidak mendasar di kepala ini. Menari bersama hal-hal yang mengejutkan dan tidak pernah diperhitungkan sebelumnya.

Bertolak lebih ke dalam berarti berhenti untuk menyangkal kebenaran dalam diri. Menerima bahwa diri ini sudah menyerah dengan intrik-intrik kehidupan, dan belajar untuk hidup berdamai dengan ketidaknormalan.

Bertolak lebih ke dalam berarti mulai bermimpi lagi. Menjadi gila, segila-gilanya. Bertarung bersama keegoisan diri, dan memberanikan diri untuk masuk sampai ke neraka yang paling dalam. Mengobrak-abrik surga dalam berbagai bentuk dan rupanya.

Bertolak lebih ke dalam berarti siap untuk melepaskan semua, dan pada waktu yang bersamaan, siap untuk menerima semua. Tanpa syarat, tanpa keinginan. Menjadi gila, untuk lebih singkatnya.

Pertanyaannya sekarang adalah, "A*pakah saya siap?"*

Tidak, kesiapan itu pun bukanlah pertanyaan dan jawaban yang pas-tepat. Mungkin pertanyaan yang terbaik adalah ini, bahwa:

"Apakah saya mau atau ingin mengambil jalan ini?"

Kesiapan itu seperti anak itik yang akan mengikuti induknya. Ia akan hadir ketika si "ingin" sudah ada dan hadir.

Saya membiarkan diri saya tenggelam dalam pikiran-pikiran ini. Tanpa disadari, saya pun sudah meletakkan beban pemberat yang akan membawa saya jauh ke dalam, tidak lagi mengapung-apung di permukaan saja. Saya pasrah.

Ketika pasrah ini hadir, tidak ada lagi ketakutan. Perasaan yang kuat untuk hadir adalah keinginan untuk menapak satu demi satu perjalanan ini. Menikmati setiap detik dari tarikan napas ini dan membiarkan air di sekeliling masuk, memenuhi paru-paru. Bersatu bersama aliran darah. Menjadikannya satu, lekat, dan pekat. Saya dan alam semesta ini sudah menyatu. Entitas sampai ke atom-atomnya. Tak terpisahkan.

Lalu, ketika mimpi-mimpi itu datang lagi, untuk yang kesekian bentuk dan rupanya, saya menyambutnya seperti seorang tamu yang lama tak berjumpa. Saya menari bersamanya dalam iringan lagu India, dan saya menangis bersamanya sama seperti ketika saya terjatuh dari sepeda dulu sekali.

Mimpi itu tidak lagi berwarna hitam dan putih saja. Tapi mulai ada semburat merah jambu di pipi para pemain lakon. Sudah ada warna merah di bibir mereka yang ranum dan merekah. Siap untuk melumat setiap gossip yang dibisikkan dari satu telinga ke telinga yang lain.

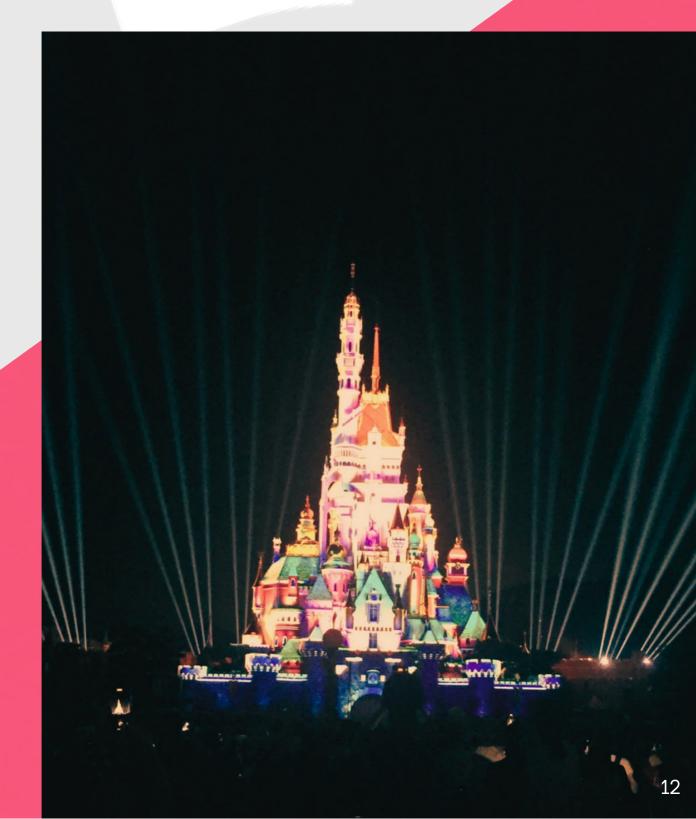
Saya menikmati setiap adegan demi adegan, ketika saya menjadi pemain utamanya. Tanpa skenario, tanpa sutradara atau pengarah gaya. Semuanya alami, mengalir dan terjalin.

Demikianlah, mimpi dan juga saya bukan lagi menjadi dua, tapi sudah menjadi satu yang menyatu dan bersatu. Tak lagi dapat dipisahkan. Menjadi diri saya sendiri.

....

Kunjungi blog Mariafraniayu.com dan Instagram @mariafraniayu yang senang berbagi dengan bebasnya tentang kehidupan, tentang dunia ilmu keperawatan, tentang buku, tentang sesuatu.

THE STORY OF AENI and PRINCESS

Tulisan dan Foto Oleh Nurul Aeni

Jam menunjukan pukul sepuluh malam dan aku baru saja selesai mencuci piring. Seperti biasanya, setelah pekerjaanku selesai, aku masih harus menidurkan anak yang aku asuh. Sudah dua tahun aku bekerja mengasuh anak imut yang biasa kupanggil "Princess". Umurnya 4 tahun saat ini.

Waktu memang cepat berlalu. Rasanya baru kemarin aku melihat Princess yang masih balita, yang seringkali menangis kalau bertemu orang dewasa, tetapi sekarang dia sudah tumbuh menjadi anak yang ramah dan ceria. Princess punya seorang adik perempuan, umurnya baru satu bulan, *yah* masih bayi. Begitu adiknya lahir, Princess jadi sering rewel dan menangis, dia hanya ingin pergi dan tidur dengan Mami-nya, karena memang terbiasa seperti itu, sedangkan tidur bersamaku masih tidak terlalu sering, baru beberapa bulan saja.

Malam itu Princess begitu rewel dan tidak mau tidur. Aku sudah berusaha membujuknya tidur tapi dia malah terus menangis. Aku lalu bilang, "Princess, kalau kamu terus menangis, besok pagi matamu akan bengkak dan pasti akan terlihat seperti telur."

Tiba-tiba Princess tertawa, dan aku pun ikut tertawa bersamanya.

Sebelum tidur kami bercerita tentang *Disney princess* yang pergi ke pesta. Aku menceritakan dongeng seorang putri yang matanya mirip telur karena sering menangis sehingga tak ada seorang pun yang mengenalinya. Kemudian putri itu berusaha berhenti menangis dan selalu tersenyum sehingga tidak ada lagi telur di matanya. “Siapakah putri itu? Princess Aurora....” — *yah*, ternyata Princess di sebelahku sudah tertidur pulas.

Keesokan paginya, saat sedang sarapan, Papa-nya Princess bertanya kepadanya, “Apakah Princess rewel dan menangis semalam?”

“Tidak,” jawab Princess.

"Kalau begitu, Papa akan kasih kamu hadiah karena sudah jadi anak yang baik."

"*Hah*, apa *tuh*, Pa?" tanya Princess penasaran.

"Besok kita akan pergi ke Disneyland!"

"*Horaaayyy*!"

"Dan kita akan menginap semalam di Disneyland Hotel, bersama *Aunty* Aeni juga."

Horaaayyy, *yeaay*!

Princess sangat bahagia karena dia akan pergi ke Disneyland dan menginap di kamar Cinderella. Dia juga senang karena aku ikut. Kebetulan dari dulu aku sangat ingin pergi ke Disneyland Hotel tapi tidak pernah terlaksana karena kendala waktu dan juga biayanya pasti mahal sekali. Sekarang, tentunya aku bahagia karena bisa pergi ke Disneyland Hotel dengan gratis, *ha ha*.

Sebelum pergi, adik bayi Princess harus dititipkan dulu ke rumah neneknya. Dari pukul 7 pagi aku sudah sibuk mempersiapkan barang-barang kebutuhanku, Princess, dan juga orang tuanya. Saat semuanya sudah siap, kita pun langsung berangkat menuju Disneyland. Ini adalah pertama kalinya aku menginap di sebuah hotel, dan ini langsung Disneyland Hotel, makanya aku sangat senang sampai-sampai rasa lelahku kulupakan begitu saja.

Tiba di hotel, aku takjub melihat kemegahannya yang seperti istana, lengkap dengan iringan musik khas Disneyland. Aku mengajak Princes berlari-lari keliling hotel sambil memegang tangannya sampai orang tua Princess memberitahu kalau kita akan segera melihat kamar. Aku merasa seperti ada di dunia kerajaan begitu melihat kamar hotel Cinderella yang mewah dan luas itu.

"Wah, indahnya. Princess, *it's your room*!" teriakku kepadanya.

Selesai melihat kemewahan hotel kami pun pergi ke wahana untuk bermain dan bersenang-senang. Ada banyak sekali atraksi yang menarik di dalam sana, tapi yang paling kusukai adalah pertunjukan *The Lion Kin*g. Aku harus mengantri selama hampir satu jam untuk bisa melihat pertunjukan itu. Pertunjukan yang sangat keren! Drama teater dan para aktornya keren, juga musik dan lagu-lagunya, *ah*, aku benar-benar menyukainya!

Aku dan Princess sempat naik wahana Dumbo terbang. Padahal aku rada takut ketinggian tapi Princess sangat menikmatinya. Princess juga sangat suka menjelajahi wahana Small World yang di dalamnya dipenuhi boneka lucu memakai berbagai pakaian adat dari berbagai negara.

Setelah lelah bermain kita pun kembali ke hotel. Ternyata mudah sekali menemukan kamar hotelnya meskipun ini pertama kalinya aku berada di gedung hotel.

"*Wah, keren sekali kamar ini. Andai saja aku bisa liburan ke sini bersama keluargaku. Pasti menyenangka*n," ujarku dalam hati.

Aku bersiap mandi tapi bingung mencari-cari handuk. Lalu aku buka semua lemari di kamar. Aku menemukan kulkas kecil yang penuh jus dan berbagai minuman segar. "*Wah, keren*," batinku. Aku buka lemari yang lain dan aku menemukan sendal-sendal yang lucu juga setumpuk handuk. Saat masuk ke kamar mandi, aku menemukan sabun, *shampoo*, dan *conditioner* yang wangi sekali. "*Ah, biarkan aku menjadi* princess *beberapa saat saja*," batinku lagi.

Selesai mandi, aku memandikan Princess lalu menyiapkan beberapa keperluan tidurnya. Sebelum tidur, aku dan Princess sempat mengobrol sambil rebahan di atas sofa berbentuk kereta kuda Cinderella.

"Princess, apa yang kamu sukai dari bermain hari ini?" tanyaku.

"Hmm, aku suka Small Word dan Winnie the Pooh. Oh, aku juga melihat banyak *princess* hari ini!" jawab Princess. Kami mengobrol sampai ia tertidur, lalu kupindahkan ia ke kamar orang tuanya. Sedangkan aku tidur di depan TV dengan kasur tambahan.

Besok paginya, aku terbangun oleh suara seseorang yang mengetuk pintu kamar.

"*Room service*!" teriak seseorang di luar.

"*Hah, apaan tuh maksudnya?*" tanyaku di dalam hati.

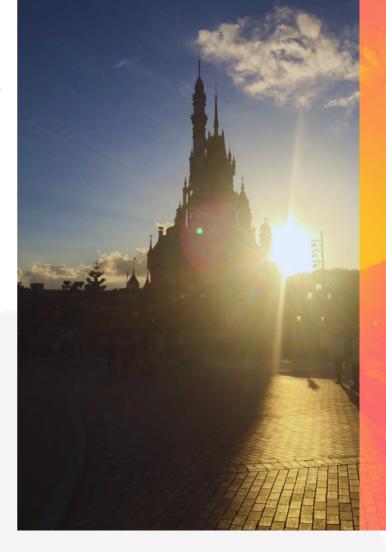
"*Room service*!" teriak orang itu lagi. Aku merasa gugup.

Apakah itu orang yang akan membersihkan kamar? Tapi majikanku kan belum pada bangun. Akhirnya aku mengintip dari lubang kecil di pintu dan melihat seseorang membawa kereta dorong. "*Hah, apakah itu makanan?*"

Kubukakan pintu dan mengucap selamat pagi. Aku meminta orang itu agar berjalan pelan-pelan karena majikanku masih tidur. "Silakan, selamat menikmati, makanan akan dingin setelah 20 menit," katanya.

Aku sikat gigi dan membersihkan diri. Aku belum berani membuka penutup makanan karena itu bukan milikku. Aku baru bisa melihat semua makanan setelah majikanku bangun. Aku kembali takjub dengan banyaknya makanan enak juga aneka buah-buahan yang tersaji. Tapi tentu saja aku tidak berani mengambilnya, karena itu bukan milikku, sampai akhirnya orang tua Princess memberikan beberapa makanan enak itu kepadaku. Ayahnya Princess juga memberiku secangkir kopi hangat. Aku merasa sangat senang dan menikmatinya.

"Wah, ternyata enak ya tinggal di hotel. Semoga kelak aku bisa membawa keluargaku pergi ke Disneyland Hong Kong," harapku dalam hati.

Setelah sarapan kami masih berkeliling hotel dan bermain-main, tapi tidak bisa lama-lama karena harus segera *checkout*. Princess harus pergi les balet dan besok dia sudah kembali sekolah. Meskipun hanya sebentar, tapi sudah cukup untukku bersenang-senang dan menjadi Cinderella sehari semalam.

Dalam perjalanan pulang aku memandang kembali hotel itu. Aku selalu berharap bisa kembali ke sana bersama kedua orang tuaku. Selama ini aku sibuk merantau sendirian dari kota ke kota, bahkan sampai ke negara lain. Impianku adalah aku bisa membuat keluargaku bahagia, bisa kumpul bersama-sama lagi, makan bersama, jalan-jalan bersama. Aku bahkan bermimpi bisa membawa mereka ke Hong Kong.

Meskipun tidak ke Disneyland, selama bersama keluarga semuanya akan menyenangkan.

....

Silakan tengok channel Youtube Nurul Aeni untuk menonton video-video kesehariannya yang seru di Hong Kong, atau kunjungi pula akun Instagramnya.

Artwork oleh Senjakala Art Illustration

Oleh Aditya Prawira

Kunjungi juga akun Quora Adit atau akun Instagram @enggataudimana untuk melihat karya-karya dari Aditya Prawira lainnya.

bersama

bulan & kamu

langkah

Artwork oleh Senjakala Art Illustration

SEBUAH

Oleh Eric Kairupan

Gambar: Istimewa

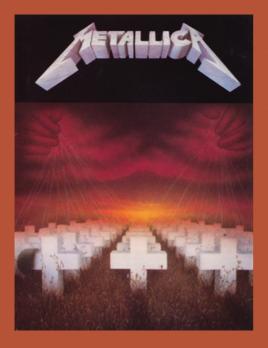
Satu hari di tahun 1998, saya sedang duduk di Regal Cafe, Pondok Indah Mall, Jakarta Selatan. Saya tidak duduk sendirian, tapi bersama Bebi, vokalis dari band Bima, yang ketika itu sebenarnya sedang proses pembentukan band Romeo dengan Bimo dari band Netral. Ada juga Sandy, *sohib* sejak SMA sekaligus penggemar musik *thrash metal*. Ketika kami sedang seru-serunya mengobrol, datanglah Peter Mekel yang langsung menghampiri meja kami dan mengatakan, "Boy meninggal, Boy meninggal..." Saya sempat terhenyak sejenak. Lalu Sandy menegaskan lagi ke Peter, "Ini Boy Getah adiknya Dayan?" dan Peter menyahut, "Iya, Boy adiknya Dayan meninggal!" Suasana langsung menjadi muram di hari itu.

Mungkin nama Boy Faisal kurang begitu terkenal di masa kini. Tetapi bagi para penggemar musik *thrash metal* di periode akhir 1980-an dan yang berdomisili di kawasan Jakarta Selatan serta mengalami perjalanan sebagai anak *tongkrongan* di Pid Pub, pasti mengenal nama Boy ini. Satu sosok yang seru dan menyenangkan, termasuk salah satu figur di Pid Pub kala itu, serta adik dari salah seorang pelopor musik punk di Indonesia.

Bila berbicara mengenai Pid Pub, sebuah pub yang tidak begitu besar di bilangan Pondok Indah yang menjadi tempat lahirnya musik *thrash metal* di Jakarta, saya yakin sudah banyak tulisan yang membahas tentangnya. Inilah tempat yang memainkan musik *underground* pada masa itu dan menjadi sarangnya barometer band *thrash metal* Indonesia seperti Roxx, Sucker Head, Rotor, Mortus, Grausig, dan juga band punk, The Stupid, dan masih banyak lagi.

Saya termasuk yang beruntung bisa ikut berada di dalam proses perjalanan musik *thrash metal* di Jakarta pada akhir ‘80-an tersebut, hanya saja tidak cukup lama karena harus melanjutkan kuliah di kota Bandung setelah lulus SMA.

Saat itu musik yang populer di kalangan anak-anak metal Jakarta adalah heavy metal dari awal tahun 1980 hingga tahun 1986. Band-band seperti Iron Maiden, Judas Priest, Def Leppard, Saxon, Van Halen, Motley Crue, Twisted Sister, Quiet Riot, Ozzy Osbourne, Ratt, Stryper, Bon Jovi, Cinderella, Poison, Helloween, Europe, bersama dengan band metal sebelumnya seperti Kiss, Scorpions, AC/DC, Motorhead, dan ZZ Top, melanda *tongkrongan* anak metal di Indonesia. Tentunya bermunculan pula band Indonesia yang meng-*cover* lagu-lagu band luar tersebut seperti Elpamas, Grass Rock, Jet Liar, dan juga band rock Indonesia terbesar pada masa itu, God Bless (walau mereka lebih banyak meng-*cover* lagu saat di era ‘70-an, dan begitu memasuki ‘80-an mereka sudah menjadi band rekaman yang cukup sukses).

Saya sendiri merupakan penggemar dari band heavy metal asal Inggris, tiada lain adalah Iron Maiden, dimulai dari tahun 1980-an sampai sekarang. Tetapi memasuki tahun 1987 semuanya berubah, tepatnya setelah saya mendengar album *Master of Puppets* dari Metallica yang membawakan musik metal secara lebih cepat dan juga lebih kencang, yang disebut *thrash metal*.

Saya mengenal album Metallica ini dari teman SMA, yang mendapat salinan kasetnya dari seorang temannya, dan temannya itu mendapatkannya dari Arry Yanuar yang saat itu menjadi drummer band Roxx. Band Roxx sendiri pada awalnya tidak menekuni musik *thrash* melainkan heavy metal, sampai kemudian Arry Yanuar memaksakan anggota band lainnya untuk meng-*cover* lagu-lagu Metallica dan Anthrax, *and the rest is history.*

Nah, akibat dari kejadian itu pula saya kemudian tahu kalau di daerah Pondok Indah ada sebuah tempat *tongkrongan* anak-anak *thrash metal*, terutama setiap Jumat malam dan Sabtu malam, yaitu Pid Pub. Tentu pada akhirnya, saya (ditemani Sandy) datang ke tempat *tongkrongan* itu dan saya langsung merasa akrab saja dengan anak-anak Pid Pub yang sudah lebih dahulu "eksis".

Selain para anggota band Roxx, yaitu Iwan, Jaya, Arry, Trison, Tony Monot, di sana ada juga Irfan Sembiring yang nantinya membentuk band Sucker Head dan Rotor. Lalu ada Yahya Wacked dan Khrisna J. Sadrach yang di kemudian hari menjadi anggota band Sucker Head (walaupun pada akhirnya Yahya hengkang lalu mendirikan band Grausig yang beraliran *death metal*).

Nama-nama lainnya ada Ali Pohon (tapi saya panggilnya Ali Skid Row karena *style* rambutnya mirip Sebastian Bach) yang sempat menjadi vokalis band Whizzkid sebelum digantikan Hengky Supit. Ada juga Peter St. John alias Peter Mekel yang merupakan kakak dari Once, yang di kemudian hari Once menjadi vokalis band Dewa 19. Saat itu nama Once sedang santer terdengar sebagai vokalis dari Brawijaya band. Setelah itu ada juga Yudha "Judapran" yang menjadi anggota band Rotor, Robbie dari band Razzle, serta Dayan sebagai pentolan band The Stupid.

Saya dan Sandy lebih condong suka *ngumpul bareng* tim rusuh yaitu Jodie Gondokusumo, Boy Faisal, Arfan Iskandar, Marcel "Acel", Aryo, Ecang, BS, Otto, dan sebagainya. Di kemudian hari, tepatnya di tahun 1992, Jodie menjadi vokalis band Rotor dan setelah itu mendirikan band Getah bersama Boy Faisal, Acel, dan Arief "Reeve" di tahun 1995. *Nongkrong* di Pid Pub selalu seru kalau band Roxx tampil. Selesai manggung mereka pasti *ikutan* kumpul *bareng* kami, dan biasanya kalau sudah ada Arry dan Jaya maka suasana pasti "pecah". Bagi saya, band Roxx adalah pelopor *thrash metal* di Indonesia.

Setiap *ngumpul* di Pid Pub, kami selalu saling tukar informasi mengenai *thrash metal*, baik tentang band, album musik, *merchandise*, kaos band, dan lain sebagainya. Kami *ngumpulnya* bukan di dalam Pid Pub karena di sana selalu penuh, melainkan di luarnya, atau di seberangnya. Pada masa itu banyak juga remaja dari Jakarta International School (JIS) yang *hangout* di Pid Pub, malah kalau Jumat malam isinya lebih banyak bule-bule JIS dibandingkan pengunjung lokal. Pas malam Minggu atau Sabtu malam, baru banyak orang lokal yang *nongkrong* di Pid Pub.

Boleh dikatakan, saat itu suasana di luar sekitar Pid Pub adalah yang paling seru dibandingkan di dalamnya, dan bisa dibilang sudah mirip seperti komunitas. Yang kumpul itu tidak hanya cowok gondrong saja, tetapi ada juga cewek-cewek keren seperti Ayu Azhari, yang akhirnya menikah dengan Jodie, lalu Sophia Latjuba, yang sempat dekat dengan Dayan, dan masih banyak lagi.

Berawal dari kumpul-kumpul malam itulah, pada akhirnya terbentuk sebuah gerakan yang mengubah warna industri musik di Indonesia, yaitu *thrash metal movement* di akhir '80-an dan awal '90-an. Momen yang diawali dengan band Roxx menjadi juara dua dalam Festival Rock Se-Indonesia tahun 1989 dengan lagu legendarisnya, "*Rock Bergema*", yang kemudian memantik musisi *thrash metal* lainnya untuk berkarya di dapur rekaman.

Namun, perjalanan aliran *thrash metal* di Indonesia memang tidak terlalu mulus dan bukan menjadi pilihan dari para produser rekaman saat itu. Salah satu faktornya adalah kesuksesan dari band Slank dengan album perdana mereka, *Suit-Suit... He-He (Gadis Sexy)*, yang menjadi pembuka jalan bagi band rock legendaris lain seperti Dewa 19. Slank bersama Gang Potlot-nya kemudian berkembang dan melahirkan banyak musisi dan band populer di periode '90-an seperti Kidnap (yang berisikan musisi bertalenta seperti Anang Hermansyah, Massto Sidharta, dan Damon Koeswoyo), Imanez, Oppie Andaresta, The Flowers, dan Plastik.

Walau begitu, di tahun 1992, band Roxx berhasil merilis album perdana mereka, *self-titled Roxx* atau dikenal juga sebagai *Black Album,* bersama Blackboard Records dan mendapat sambutan positif dari penggemar musik rock Indonesia. Masih di tahun yang sama, band Rotor mengeluarkan album pertama mereka, *Behind the 8th Ball*, melalui AIRO Records Production, dan bisa dikatakan cukup menjadi salah album klasik dari band itu. Lalu di tahun 1995, Sucker Head merilis album pertama mereka, *The Head Sucker*, dan menjadi band *thrash metal* pertama yang albumnya dikeluarkan oleh *major label* Indonesia, yaitu Aquarius Musikindo.

Sesuai dengan judul tulisan ini, "*Sebuah Prolog*", maka sangat disayangkan kalau gerakan *thrash metal* di industri musik Indonesia tidak berkelanjutan secara bombastis. Tidak dapat dipungkiri kalau para pelopor musik *thrash metal* dari skena Pid Pub ini berhasil membuka jalan bagi generasi berikutnya, tetapi sayangnya eksistensi mereka memang tidak berumur panjang.

Diawali dengan meninggalnya Boy Faisal (Getah) di tahun 1998, lalu Arry Yuniar (Roxx) di tahun 1999, Yudha "Judapran" Pranyoto (Rotor) juga di tahun 1999, dan kemudian Jodie Gondokusumo (Getah) di tahun 2002. Band Rotor dan Sucker Head memang masih berlanjut, tetapi setelah hampir semua anggotanya meninggal dunia maka kedua band legendaris itu praktis terhenti langkahnya di dunia musik metal Indonesia. Rotor kehilangan pendiri bandnya, Irfan Sembiring, di tahun 2021, sementara Sucker Head kehilangan Krisna J. Sadrach di tahun 2016 serta Bakar Bufthaim di tahun 2022.

Pada akhirnya, semoga saja segala perjuangan mereka dalam merintis musik *thrash metal* di Indonesia akan tetap berlangsung selamanya.

Salam *thrash metal* sejati!

Kunjungi juga akun Quora Eric Kairupan untuk membaca tulisan-tulisan beliau yang membahas seputar film, musik, NBA, sepakbola, dan tentu saja, *thrash metal*!

Crutches
Bettie Serveert

Motorcycle Emptiness
Manic Street Preachers

Sullen Eyes
The Sea Urchins

The Worst Year of My Life
The Wild Swans

Out There
Blake Babies

Nothing at All
Emma Kupa

It's Been Raining
Kimya Dawson

Clementine
Sarah Jaffe

A Long Way
Ye Ram

The Path
Lorde

Bells Ring
Mazzy Star

Nu 1
PWR BTTM

Less Afraid
Sajama Cut

Gotta Let It Go
Joyce Manor

For All the Dreams That Wings Could Fly
The Milo

KLIK TAUTAN BERIKUT UNTUK LANJUT MENDENGARKAN.

Sinema dan Upaya Memimpikan Mimpi!

Oleh An Marta Jaya

Dalam mengartikulasikan keberadaannya, film cenderung diekspresikan dengan merangkai gambar dan suara secara saksama dan koheren. Dalam menyampaikan sebuah cerita yang menarik selagi dapat dipahami, film, seperti halnya tulisan, biasa menjadi semacam salinan di mana rasionalitas datang untuk mendikte tujuan akhirnya.

Lalu, bagaimana jika seseorang memasukkan semacam kualitas yang khas yaitu elemen mimpi sebagai bahan ataupun sekadar penguat rasa?

Gambar: Istimewa

Tentu, berbicara semantik tentang kata *mimpi* tak terlepas dari konsep yang dimaksudkan dalam tulisan kali ini. "Film adalah mimpi", seperti menjadi mantra akan kegundahan manusia modern untuk menemukan oase berkreasi lainnya. Apakah itu kisah nyata tentang perjuangan seorang ibu di tengah kehidupan urban, atau fiksi ilmiah seorang astronot yang terdampar di planet tak dikenal, atau pertempuran gila para pahlawan super melawan musuh-musuhnya, film akan menyampaikan beragam eskapisme yang mungkin hanya akan terbatasi oleh cakupan klise sebuah imajinasi.

Walaupun begitu, semakin film-film tersebut—jika boleh dipukul rata—mencoba membedakan diri dari kenyataan sehari-hari, pendekatan yang tercermin seperti tidak melangkah jauh, tidak lebih tidak kurang, menyesuaikan dengan persepsi dalam kerangka yang logis.

Itulah *mimpi*, dalam definisi yang digunakan di sini, yang bicara tentang pengalaman umum lagi spesifik ketika seseorang mulai mengistirahatkan diri dan membiarkan ketidaksadaran mengambil alih kuasa.

Mimpi, sebagai semacam manifestasi dari ingatan dan pengalaman, kontras dengan hasrat subjektif bawah sadar di mana segala sesuatu—ketika memasuki lanskapnya—terasa tidak kohesif dan serba ganjil. Tidaklah sulit rasanya untuk menyematkan ini dengan sifat *phantasmagoria* mimpi; kasus di mana si pemimpi seakan terlempar ke sebuah dunia baru yang terus-menerus berubah tapi sekaligus sebuah dunia yang kelihatan tidak asing baginya. Kebingungan yang ditimbulkannya, nostalgia yang mengiringi, pencarian yang seperti tanpa akhir, sensasi absurditas dan surealitasnya.

Sebagai konjektur, di dalamnya serentak terjadi pertarungan kontradiktif antara sisi rasional dan irasional diri yang menciptakan semacam jukstaposisi yang bisa saja terkesan menarik. Mimpi terasa

dapat membangkitkan sensasi euforia maupun rasa depresif, dan mungkin—jika mimpi itu tidak hilang begitu saja dalam kelimpahan atau gagal memberikan kesan yang kuat—bisa meringankan beban atau memicu pertanyaan dari relung terdalam.

Nuansa-nuansa ini bisa saja menjadi semacam puitisasi nan ampuh yang menawarkan lapisan kreativitas di tengah banalitas penciptaan, yang seperti tidak akan pernah diabaikan oleh para pembuat mimpi dalam sejarah sinema dan serialisasinya.

Lebih dari seabad yang lalu, ketika sinema baru keluar dari kandungan, seorang pesulap terkenal bernama Georges Méliès menggambarkan fantasi spekulatif di mana orang-orang pergi ke bulan dengan menembakkan roket mereka lewat sebuah meriam. Dan Tuhan tahu apa yang mereka temukan di sana.

Lebih dari setengah abad sebelum "langkah pertama manusia", *A Trip to the Moon* (1902) menurut standar saat ini memang terasa sangat komikal. Namun, semangat berimajinasi di sini tidak hanya berbicara penghormatan, tetapi juga memberikan salah satu elemen surealisme paling awal dalam sejarah sinema. Kalau dipikir-pikir lagi, rasanya seperti kebanyakan film-film "tua", terutama dari era film bisu, yang memainkan puitisasi meskipun dalam prosesnya berdasar pada ketidaksengajaan semata.

Sekitar tiga dekade berikutnya, sutradara Luis Buñuel membuat karya monumental pertamanya yang ditulisnya bersama pelukis terkenal Salvador Dali, yang menceritakan rangkaian alur cerita yang seolah tidak terhubung satu dengan yang lain. *Un Chien Andalou* (1929) dimulai dengan adegan di mana seorang pria mengiris mata seorang wanita, yang kemudian terjadi lompatan waktu tanpa menunjukkan adanya konsekuensi sementara kejanggalan sambung-menyambung dan bertegur sapa.

Film ini mungkin tidak bermaksud menjelaskan sesuatu yang khusus, tetapi secara abstrak mencerminkan salah satu penggambaran prima tentang struktur dan logika dari alam mimpi.

Estetika segar yang ditemukan ketika itu, oleh Luis Buñuel kemudian digodok menjadi landasan dalam karya-karya selanjutnya. Seperti misalnya dalam film *The Discreet Charm of the Bourgeoisie* (1972), Buñuel bercerita tentang enam orang borjuis yang terus-menerus mengalami interupsi setiap kali mereka mencoba makan malam bersama.

Mengambil jarak dari pendekatan otomatisme murni di awal kariernya, tidak sulit rasanya untuk melihat, bahkan dalam premisnya yang terdengar absurd, Buñuel menyajikan proyeksi yang lebih menyeluruh.

Apakah itu semacam penyimbolan, kiasan, atau semacam komentar yang tersirat, jadi landasan kerja yang bisa menjadi bahan silang pendapat antara para penafsir mimpi.

Dalam film *8/12* (1963), sutradara Federico Fellini menggunakan mimpi sebagai upaya penekanan dan pemberian konteks.

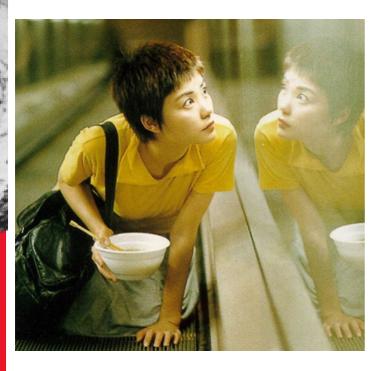
Film dibuka dengan singkat di mana karakter utama terperangkap di dalam mobilnya sendiri, dikelilingi mobil-mobil lain beserta penontonnya masing-masing. Panik, ketika dia akhirnya bisa meloloskan diri, dia melayang terbang layaknya balon sebelum seutas tali menangkap kakinya dan menariknya jatuh ke dasar lautan. Belakangan sepanjang film diketahui bahwa si karakter utama—seorang sutradara film—mengalami keadaan blok mental saat mengerjakan proyek terbarunya. Ke sana kemari seperti tanpa tujuan, berkilah diri; segala kebimbangan di bawah permukaan menumpuk beban eksistensial dalam batinnya.

Sutradara Andrei Tarkovsky adalah salah satu visioner lain yang begitu blak-blakan dalam pendekatannya. Menggunakan bahasa mimpi sebagai bagian dari, apa yang disebutnya, *logika puitis*, ia berusaha melepaskan diri dari konvensi *logika naratif* yang mengkakukan.

Filmnya yang paling personal, *The Mirror* (1975), sebagian besar difabrikasi dari kenangan masa kecilnya selama Perang Dunia II. Ketika sang ayah harus pergi berperang, seluruh keluarga—ibu, ia, dan saudaranya—mesti mengungsi ke kampung halaman orang tuanya. Tarkovsky "memalsukan" secuil kegelisahan masa silam dengan menggunakan beberapa perspektif dalam struktur cerita yang tidak konvensional, di mana masa lalu dan masa kini, kenangan dan mimpi, mengalir secara ritmis sehingga mencerminkan rasa yang tidak dapat diungkapkan sepenuhnya hanya dengan rasionalisasi kata-kata kosong belaka.

Eraserhead (1977), film fitur pertama sutradara David Lynch, menceritakan kisah eksistensial kelam dari Henry Spencer, seorang pria berpotongan rambut aneh. Hidup dalam kekusaman di kawasan industri yang suram, setelah peristiwa makan malam yang janggal dia harus bertanggung jawab atas pacarnya. Mereka pun harus segera hidup bersama dengan kenyataan yang menyakitkan bersama entitas bayi mereka yang mengenaskan. Apa yang mungkin terbayang dalam kehidupan Henry selanjutnya?

Mungkin ada banyak ketakutan, rasa bersalah, dan segala kecemasan pribadi yang diproyeksikan Lynch pada saat itu. Mimpi memang layaknya kanvas universal tempat meluapkan perasaan negatif yang berkelindan, unik merunut tiap pengalaman pribadi.

Karya-karya Wong Kar-wai banyak berbicara tentang keunggulan teknis dan artistik, dan bagaimana ia menyisipkan perspektifnya yang unik ke dalam apa yang tampak seperti semacam narasi konvensional.

Seperti dalam film ikoniknya, *Chungking Express* (1994) dan *In the Mood for Love* (2000), ia bermain-main dengan komposisi, sudut dan pergerakan kamera; fokus lensa dan *frame* per detik; penggunaan cahaya dan warna; aspek diegetik dan nondiegetik; acuan-acuan impresionistik dalam sinematografi dan *editing*.

Lewat pendekatan formalismenya yang khas, di mana temporal seakan mengabadi, ia menggubah realitas kerinduan karakter-karakter dalam filmnya dan melepaskan itu semua dalam keadaan *menyerupai-mimpi*.

Memutar kembali ke belakang, mungkin tidak ada sinema yang mencerminkan kebingungan lebih dari *Last Year at Marienbad* (1961). Ceritanya berlatar di sebuah hotel megah yang ramai dengan para tamu kelas atasnya. Tapi fokus utama ada pada dua karakter, seorang pria dan seorang wanita, dan percakapan mereka yang repetitif sepanjang film.

Pria itu bersikeras bahwa mereka telah bertemu tahun lalu di salah satu atau mungkin bagian lain dari hotel, sementara si wanita tidak ingat atau mungkin menolak untuk mengakui. Apakah mereka benar-benar saling mengenal jika bukan klaim sepihak? Apakah mereka sampai berselingkuh? Atau semua itu hanya mimpi, manifestasi dari rasa bersalah pribadi yang menghantui hati nurani?

Sifatnya yang ambigu, di mana ruang dan waktu seakan melebur, melalui film ini sutradara Alan Resnais membelit psikis manusia-manusianya dan berbicara kelemahan persepsi akan ingatan yang memerangkap.

Di mana mimpi bisa menjadi apa saja dan tidak ada pada saat yang bersamaan, apakah ada suatu kemungkinan untuk kesepahaman? Apakah itu hanya sekadar interpretasi, atau asumsi belaka, sebuah upaya sia-sia untuk mengisi ketidakpastian sebuah eksistensi?

Persinggungan-persinggungan yang terfragmentasi ini, jika bukan semacam upaya kikuk dalam lingkup keawaman, jelas tidak akan menangkap makna di baliknya, tapi setidaknya dapat menjadi lirikan lirih tentang semangat berkreasi. Menggambarkan mimpi, atau sekadar meminjam sifatnya dalam film, tentu saja tidak akan menjamin sebuah mahakarya agung atau menjadi cara yang lebih benar dari yang lain.

Seseorang hanya bisa berharap bahwa di mana pun ekspresi bermuara nantinya, setidaknya ia masih dapat memproyeksikan semangat dan kreativitasnya, bahkan jika itu ditakdirkan untuk tidak memiliki arti sama sekali.

Sampai pada batas sebuah abstraksi, izinkan penulis untuk memutar jalan lewat sebuah anekdot. Dalam novel *The Castle*, Franz Kafka bercerita tentang K, seorang surveyor tanah. Tiba di desa misterius, memenuhi permintaan dari otoritas di sana, K malah mendapati dirinya

berada dalam ketidakjelasan tugas. Dalam upaya mencari kepastian, K menemukan halangan berbalas rintangan demi mendapatkan akses menuju kastil dengan penguasanya yang misterius.

Kisah ini—seperti halnya kisah-kisahnya yang lain—tersirat secuil eksistensi Kafka. Seorang yang memiliki minat besar sebagai penulis dan sehari-harinya bekerja di perusahaan asuransi. Ia adalah pria yang sensitif, kurang percaya diri, penyegan dan bertrauma; rasa kecemasan, kekecewaan, dan frustrasi menghias setiap karyanya. Ia mungkin menganggap dirinya sebuah kegagalan total yang tidak pernah mencapai sesuatu yang benar-benar signifikan selama hidup.

Sebelum menghembuskan napas terakhir, Kafka ingin membakar habis semua hasil karyanya. Tapi, tanpa sepengetahuannya, seorang teman dekat—yang dimintai tolong—tidak ingin karyanya terbuang sia-sia. Dalam setiap tulisan yang terselamatkan ini (termasuk surat-surat pribadi), pembaca kini dapat menyelami kilasan jiwa Kafka; tragisnya seorang manusia yang entah bagaimana selalu menemukan cara kreatif untuk tertawa senyap pada serpihan emosinya sendiri.

Kafka tidak pernah menyelesaikan *The Castle*, dan kisah K, seperti mimpi pada umumnya, terasa tidak pernah memiliki akhir yang jelas.

....

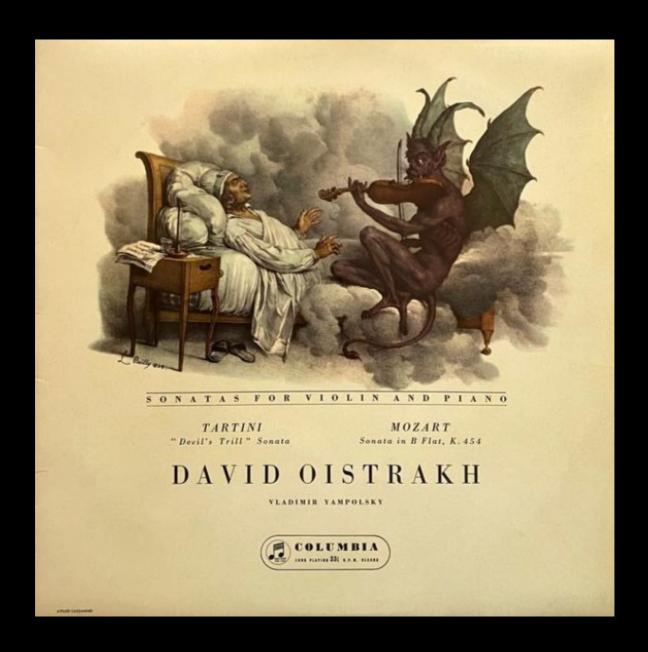
Silakan kunjungi juga akun Quora An Marta Jaya yang kerap membahas berbagai topik mengenai film, musik, *anime*, dan seputar *pop culture* lainnya.

Karya lukis oleh Senjakala Art Illustration

Mimpi dalam Musik Klasik

Oleh Misael Gracia

Sebagai seniman, komposer musik klasik seringkali harus mencari inspirasi dari apa pun dan di mana pun. Salah satu sumber inspirasi yang bisa dipakai adalah mimpi. Jenisnya pun beragam, mulai dari mimpi buruk sampai mimpi indah pun bisa dijadikan bahan bermusik.

Jadi, mari kita membahas beberapa karya musik klasik legendaris yang bersumber dari mimpi.

Sonata Biola dalam G minor

karya Giuseppe Tartini

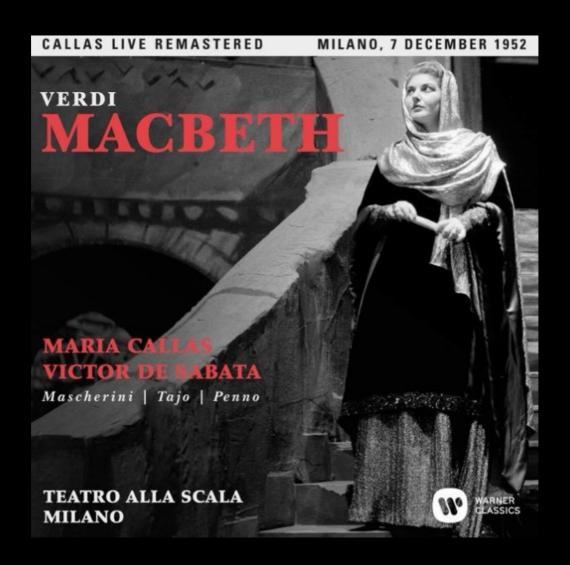
Rekomendasi: David Oistrakh & Vladimir Yampolsky (1957)

Salah satu karya musik yang paling kontroversial dari zaman klasik adalah "*Sonata Biola dalam G minor*" atau lebih terkenal dengan sebutan "*Devil's Trill Sonata"* karya Giuseppe Tartini. Namun, sebutan "*Devil's Trill Sonata"* ini sebenarnya merupakan sebutan yang modern. Sewaktu Tartini mempertunjukan karya ini, beliau tidak memberitahu asal-usul inspirasi kelam di balikmya. Ia tidak berani memberitahu kepada publik karena takut dicap sebagai penyembah iblis dan itu akan berdampak kepada kariernya.

Tartini hanya berani menceritakan proses terciptanya sonata ini kepada seorang astronom prancis Jérôme Lalande. Tartini bercerita bahwa sewaktu ia tertidur, iblis datang kepadanya untuk menawarkan diri menjadi seorang pelayan. Ketika Tartini memberikan biolanya kepada iblis tersebut, sang iblis lalu memainkan alunan sonata yang sangat indah. Sangat menawan dan dimainkan dengan teknik yang sangat sulit, disertai dengan interpretasi dan cara bermain yang sangat jenius.

Ketika Tartini terbangun, dengan segera ia tuliskan ke atas kertas semua nada yang berhasil ia ingat dari mimpinya. Namun sayang, apa yang ia tuliskan tidaklah sama dengan apa yang telah ia dengar. Sonata alam mimpinya tersebut dirasa jauh lebih luar biasa daripada yang ia tuliskan menjadi not balok.

Sonata biola ini cukup unik karena dibanding dengan karya se-zamannya karya ini cukup terdepan dalam perihal komposisi. Meski bernama "*Devil's Trill*", sonata ini sebenarnya terdengar sangat indah. Sonata dibagi ke dalam empat gerakan. Dalam gerakan pertama Anda bisa mendengarkan melodi sederhana yang indah dengan bubuhan *double-stop* dan *trill* di sana-sini sesuai dengan judul karyanya. Semakin mendekat ke gerakan akhir tingkat kesulitan dan kompleksitas karya ini semakin meningkat. Karena banyaknya *double-stop* yaitu kombinasi dua nada, Anda mungkin bisa mendengar nada ketiga yang sebenarnya bukan nada yang dimainkan oleh sang musisi.

Jangan takut atau khawatir, karena nada tersebut bukan nada jelmaan tetapi muncul sebagai hasil dari interferensi dua frekuensi. Secara tidak mengejutkan, nada ketiga seperti itu lalu dinamai "*Tartini Tones*" karena Tartini juga merupakan seorang peneliti musik dan penemu fenomena ini.

Macbeth: “una macchia è qui tuttora”

karya Giuseppe Verdi

Rekomendasi: Maria Callas & Victor de Sabata (1952)

Banyak orang yang percaya bahwa perasaan terpendam yang tidak pernah dikeluarkan akan termanifestasi dalam bentuk mimpi. Apalagi perasaan yang terlampau kuat, seperti rasa sesal yang teramat-sangat dalam bisa sampai terbawa menjadi somnambulisme. Setidaknya itulah yang dipercaya William Shakespeare saat ia menulis karakter Nyonya Macbeth. Dalam ambisinya untuk menjadi seorang ratu penguasa, Nyonya Macbeth membiarkan dirinya dipakai oleh kuasa-kuasa jahat sebagai seorang orkestrator pertumpahan darah besar-besaran di Skotlandia. Sang Nyonya ingin selalu menganggap dirinya sebagai ratu yang cerdik, pemberani, dan kejam.

Namun sayang! Hati kecilnya berkata lain.

Meskipun memiliki otak seorang pembunuh, perasaan Nyonya Macbeth hanyalah perasaan seorang manusia biasa yang tak lepas dari perasaan bersalah setelah dirinya menumpahkan darah manusia lain. Setiap malamnya, dengan berjalan sambil tidur, ia mereka ulang semua tindakan dan ucapan di malam ketika ia dan Macbeth membunuh Raja Duncan. Dokter kerajaan dan seorang dayang yang terjaga larut malam sungguh terkaget saat mendengar kesaksian Ny. Macbeth.

Dalam era di mana rekaman suara telah diciptakan, tidak ada lagi pemeran Nyonya Macbeth yang lebih hebat dari soprano Maria Callas. Para soprano yang akan menampilkan peran ini akan berusaha mempelajari nuansa, pengucapan, dan ekspresi dari rekaman suara Callas. Maestro Toscanini yang pernah menjadi musisi di bawah kepemimpinan Maestro Verdi langsung mengatakan bahwa suara Callas sempurna untuk peran ini. Suara yang berat dan subur digabungkan dengan fasilitas *coloratura* yang sangat mumpuni merupakan kualitas suara yang diakui sudah punah di zaman modern namun krusial untuk peran seperti Ny. Macbeth.

Callas tidak menggunakan seluruh kekuatan suaranya dalam aria yang sangat sulit ini. Hal tersebut Ia lakukan untuk menciptakan efek setengah sadar atau sedang bermimpi. Suaranya dibuat gelap untuk menunjukkan rasa sesalnya namun juga jelas, berdering, dan tidak redam di saat yang bersamaan.

Salah satu contoh karakteristik teknik bernyanyi *bel canto* yang sudah punah yaitu *chiaroscuro*. Dalam rekaman ini, Callas mempertahankan bentuk rongga mulut yang vertikal guna menambahkan efek *regal* terhadap suaranya karena tentunya meskipun karakter yang ia nyanyikan sedang menggila, Ny. Macbeth tetaplah seorang bangsawan.

Liebestraum No. 3
karya Franz Liszt

Rekomendasi: Daniel Barenboim (2017)

Sudah cukup dengan mimpi-mimpi seram dan tragis. Karya yang terakhir ini terinspirasi dari mimpi yang indah. Saat menulis karya ini Franz Liszt terinspirasi dari puisi buatan Ferdinand Freiligrath yang berjudul "*Lieb, so lang du lieben kannst*" ("*Cintalah, selagi kamu masih bisa mencinta*"). Karya ini merupakan salah satu karya Liszt yang paling Indah dan dibagi menjadi tiga bagian yang dipisahkan oleh *cadenza* di akhir bagian satu dan dua.

Musiknya dimulai dengan melodi manis bernada rendah dan ditemani dengan arpegio tangan kanan yang mengalir lembut di bagian pertama. Bagian ini berfungsi untuk mengenalkan melodi yang berperan sebagai tema utama. Uniknya, melodi ini tidak memiliki variasi nada, tapi justru dibangun dari nada yang berulang-ulang.

Teknik membangun melodi ini biasanya dipakai untuk lagu yang dinyanyikan oleh penyanyi, bukan oleh instrumen, karena suara manusia lebih bervariasi dalam menghasilkan nada dibandingkan dengan instrumen musik. Seorang penyanyi bisa memproduksi satu nada dengan berbagai cara. Ia bisa menyanyikan nada D dengan huruf vokal A atau E atau U, atau bisa dengan suara yang kasar atau lembut, cempreng atau bulat, sedangkan piano tidak. Namun, meskipun repetitif, melodi ini tidak membosankan karena ditemani harmoni-harmoni yang menarik sehingga, menciptakan kesan kalau piano yang sedang dimainkan ini sedang bernyanyi layaknya seorang diva *bel canto*. Menariknya, Liszt memang penggemar opera *bel canto*, sama seperti temannya, pianis Frédéric Chopin.

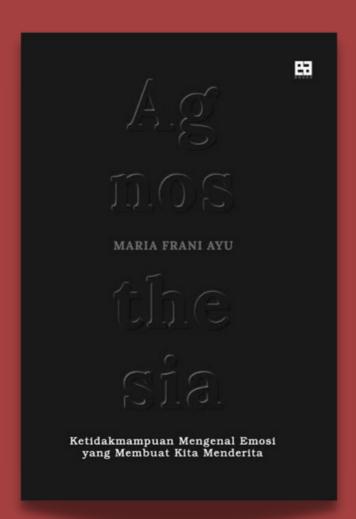
Bagian kedua masih mengandung melodi yang sama dengan bagian pertama yaitu melodi cinta yang lembut tetapi dengan tambahan variasi dan kompleksitas. Bagian tengah ini menggunakan kunci yang berbeda yaitu kunci B mayor yang menciptakan tekstur dan suasana baru meski mengandung tema yang sama dengan bagian pertama. Lalu, Liszt mendorong tempo lebih cepat lagi serta menambah kekuatan dinamik lebih lagi. "*Sempre piu rinforzando*" atau "semakin menguat" beliau tulis di bagian ini. Semakin ke belakang semakin intenslah dinamik suara yang diinginkan oleh Liszt. Bersama dengan dinamik yang semakin menguat, harmoni yang diempaskan Liszt (E - G#7/5 - Do - D$_b$7 - Fm/5 - Bo) terdengar semakin intens dan secara kromatis turun berangsur-angsur.

Kemudian mulai mendekati *cadenza* kedua di akhir bagian kedua, Liszt menuliskan "*affrettando*" yang artinya "bergegas" atau "buru-buru" untuk menggambarkan perasaan cinta yang menggebu-gebu. Setelah perasaan cinta yang tak tertahankan ini Liszt menggunakan tangga nada kromatis yang pelan-pelan menurun seakan sedang menggambarkan gemerlapan bintang-bintang sebagai *cadenza*.

Selanjutnya sampailah kita di bagian terakhir. Setelah perubahan tekstur dan suasana yang cukup intens dan menggebu-gebu di bagian dua, Liszt kembali ke tema utama. Namun, berbeda dengan bagian pertama yang melodi utamanya dimainkan di *register* bawah, kali ini melodi utama dimainkan di *register* atas dan terasa lebih melayang-layang. Kita dibawa semakin melambat ke bagian *chorale* dengan tanda "*cantando espressione*" atau "ekspresi bernyanyi". Sekali lagi Liszt ingin menggambarkan bahwa piano yang sedang dimainkan berlaku seperti seseorang yang sedang bernyanyi.

Lalu ditutuplah karya ini oleh Liszt menggunakan *plagal cadence* atau irama plagal IV - I dari D♭ kembali ke A♭. Sangat cantik, sangat indah, dan menutup bahasan kita tentang inspirasi mimpi di dalam musik klasik.

....

Kunjungi juga akun Quora Misael Gracia yang kerap membahas topik mengenai musik klasik, pertunjukan opera dan berbagai hal menarik lainnya.

Agnosthesia merupakan bagian dari komunikasi terapeutik yang selama ini dipraktikkan oleh penulisnya, yang berguna untuk membuka pintu pemecahan masalah dan mendorong setiap orang menuju jalan pemulihan. Sebab kita kerap mengalami masalah emosi, tetapi tidak pernah menyadarinya.

Sekarang, Agnosthesia sudah dapat diperoleh dengan mudah, nyaman dan murah melalui Google Play/Google Book. Silakan ketik kata kunci "Agnosthesia" di Google Play, klik tautan atau pindai QR Code berikut ini:

Agnosthesia

EDUKASI MELALUI PERMAINAN PAPAN

Oleh Wisnu Widiarta

Belajar tidak selamanya dilakukan dengan cara formal. Anak-anak dan remaja juga bisa mendapatkan ilmu pengetahuan secara menyenangkan melalui permainan papan.

Permainan papan telah lahir sejak 3500 tahun sebelum Masehi. Generasi X mulai mengenal permainan papan sejak mereka kecil seperti Monopoly, Halma, Ludo, Scrabble, dan Ular Tangga. Hingga kini, tercatat lebih dari 100 ribu permainan papan terdaftar di situs BoardGameGeek.

Dari sekian banyak permainan papan, ada banyak permainan papan yang memberikan edukasi kepada pemainnya, khususnya anak-anak dan remaja. Dalam tulisan kali ini, saya akan merekomendasikan beberapa permainan papan modern yang menyenangkan sekaligus memberikan edukasi bagi mereka yang memainkannya.

Latar: KarolinaGrabowsla/Pexels

WINGSPAN

Wingspan adalah permainan papan yang dirancang oleh Elizabeth Hargrave dan dipublikasikan oleh Stonemaier pada tahun 2019. Permainan ini bisa memfasilitasi para penggemar burung, baik itu sebagai peneliti, pengamat, kolektor, maupun orang yang hobi mempelajari jenis-jenis burung.

Permainan bertema strategi kompetitif ini cocok dimainkan oleh mereka yang berusia 10 tahun ke atas. Bobot permainan ini termasuk dalam level sedang, dengan kategori berbasis kartu dan memiliki fitur *engine building* (mekanisme kombinasi sinergi aturan elemen permainan sehingga nilai yang diperoleh bisa sebesar mungkin). Ada sembilan mekanisme permainan di Wingspan, di antaranya adalah pengguliran dadu (makanan), manajemen (kartu) di tangan, mendapatkan skor dengan kontrak, dan lain sebagainya.

Foto: Wisnu Widiarta

Wingspan bisa dimainkan sendirian melawan mode *automa* atau bersama teman-teman yang berjumlah 2 hingga 5 pemain. Permainan dimulai dengan memilih makanan burung dan jenis burung, lalu tiap pemain memiliki opsi-opsi sebagai berikut:

- Meletakkan burung yang dipegangnya ke salah satu habitat dari tiga habitat yang tersedia.
- Mengambil makanan burung, karena ada burung tertentu yang tidak bisa diletakkan di suatu habitat sebelum syarat jumlah dan jenis makanannya terpenuhi.
- Meletakkan telur di atas burung yang sudah ada di papan milik masing-masing pemain.
- Mengambil burung baru dari tumpukan kartu untuk dimainkan nanti.

Setiap pemain akan mendapatkan papan burung berbentuk seperti ini:

Bagian paling atas digunakan untuk mengambil makanan, bagian tengah untuk meletakkan telur di atas burung yang sudah kita mainkan, dan bagian paling bawah untuk mengambil burung lain dari tumpukan kartu yang tersisa.

Dari setiap kartu burung, kita bisa mendapatkan banyak informasi seperti:

- Nama burung secara umum berikut nama latinnya (*binomial nomenclature*).
- Habitat di mana burung itu bisa diletakkan (hutan, savana, atau perairan).
- Jenis makanannya (ikan, cacing, gandum, buah-buahan, atau tikus).
- Skor nilai yang bisa dihitung di akhir permainan.
- Efek kartu yang bisa dipicu dari banyak jenis aksi.
- Panjang rentang sayap dalam ukuran sentimeter.
- Daerah mana saja burung itu biasa tinggal di belahan dunia tertentu.
- Jenis sarang yang mereka biasa tinggali.
- Jumlah telur yang bisa diletakkan di atas burung tersebut.

Bisa dibayangkan, hanya dengan satu kartu burung saja pemain sudah bisa mendapatkan banyak informasi dan melihat keindahan bentuk burung yang digambar oleh beberapa seniman. Begitu bagusnya permainan ini sehingga Wingspan mendapatkan delapan penghargaan dalam ajang kompetisi permainan papan bergengsi dari tahun 2019 hingga tahun 2020 yang lalu.

Kesuksesan permainan papan ini membuat Wingspan dibuat versi digitalnya di Steam, Switch, Android, dan iOS. Permainan ini juga memiliki dua ekspansi, European dan Oceania, yang menambahkan beberapa aturan dengan banyak jenis burung baru untuk dimainkan.

GIZMOS

Permainan ini menggunakan *open drafting* dan *contracts* sebagai mekaniknya. Pemain bisa mendapatkan poin setelah memenuhi kontrak dari aturan yang ada pada mesin-mesin yang kita bangun. Untuk memenangkan permainan ini, pemain harus mendapat nilai tertinggi dengan kondisi salah satu pemain berhasil membangun total 16 mesin atau 4 mesin level 3.

Ada tiga level jenis mesin yang tersedia, dari level I hingga level III. Semakin tinggi levelnya, harga mesinnya semakin mahal. Namun efek keuntungannya juga semakin besar.

Foto: Wisnu Widiarta

Setiap mesin bisa dibeli sesuai harganya dengan cara membayarkan sejumlah kelereng yang berwarna sama dengan warna mesinnya. Misalnya, mesin berwarna merah seharga 1 bisa dibeli dengan 1 kelereng berwarna merah dan seterusnya. Namun demikian, ada mesin yang bisa menggandakan kelereng sehingga mesin seharga 2 warna tertentu bisa dibeli hanya dengan 1 kelereng selama kita punya mesin penggandanya.

Ada pula mesin yang dapat mengubah warna kelereng, sehingga bila kita akan membeli mesin berwarna biru dan kita tidak punya kelereng biru namun punya mesin pengubah warna menjadi biru, kita bisa tetap membeli mesinnya. Efek dari mesin yang kita punya bisa menimbulkan sinergi yang luar biasa sehingga keuntungannya menjadi maksimal.

Ada banyak cara untuk memenangkan permainan ini sehingga setiap pemain bisa memiliki strategi yang berbeda-beda.

Permainan ini biasanya memiliki durasi bermain antara 40 hingga 50 menit.

SPLENDOR

Splendor sering disebut sebagai permainan papan pengantar di dunia permainan papan modern. Saya mulai menggeluti permainan papan modern setelah berkenalan dengan permainan ini. Splendor mirip dengan Gizmos, namun agak lebih sederhana.

Permainan yang dirilis di tahun 2014 ini telah memenangkan beberapa penghargaan dari awal kemunculannya hingga tahun 2016. Splendor sudah tersedia juga dalam versi digital sehingga bisa dimainkan kapan saja dan di mana saja.

Setiap pemain berusaha mendapatkan nilai tertinggi ketika permainan selesai, yang akan dipicu oleh satu pemain yang duluan mencapai nilai 15. Di saat itu, ronde akan berakhir bila semua pemain telah menyelesaikan gilirannya. Jika ada pemain lain yang bisa mencetak nilai lebih dari 15, maka ia dinyatakan menang dan bisa dikatakan mencuri kemenangan pemain yang telah mencapai nilai 15 lebih dulu.

Foto: Wisnu Widiarta

Setiap kartu permata memiliki nilai di ujung kiri atasnya. Nilai itulah yang akan dijumlahkan sebagai akumulasi kemenangan. Harga dari masing-masing kartu permata tersebut ditentukan di bagian kiri bawahnya. Warna putih menunjukkan banyaknya koin putih yang dibutuhkan untuk membeli kartu permata tersebut. Misalkan harganya 3 putih, 3 hijau, dan 2 coklat, berarti kartu permata itu hanya bisa dibeli dengan 3 koin putih, 3 koin hijau, dan 2 koin coklat.

Setiap kartu permata juga memiliki nilai diskon untuk pembelian kartu berikutnya. Koin diskon ditentukan dari warna permata pada kanan atas. Jika warnanya biru, berarti pembelian kartu di masa depan yang membutuhkan koin biru akan mendapatkan 1 diskon koin. Jika kita memiliki 2 kartu permata biru, maka untuk kartu permata lain yang butuh 3 koin biru, kita cukup membayar dengan 1 koin biru saja.

Selain kartu permata, ada juga kartu bangsawan. Kartu ini tidak dapat dibeli, namun akan dimiliki setelah kriterianya terpenuhi.

Misalnya jika ada bangsawan yang memiliki kriteria 4 kartu coklat dan 4 kartu putih, itu berarti kita harus membeli 4 kartu permata berwarna coklat dan 4 kartu putih berwarna putih. Nanti otomatis kita akan memiliki kartu bangsawan yang memiliki bonus nilai agar kita bisa semakin dekat menuju kemenangan.

Tantangan dalam permainan ini adalah banyaknya koin di tangan hanya bisa 10 saja, tidak tak terbatas. Koin itu juga diperebutkan oleh semua pemain sehingga kita benar-benar harus mencari cara agar mendapatkan kartu bagus di awal permainan sebelum dijegal lawan yang telah membaca skema kita.

Demikianlah contoh tiga permainan papan yang bisa mengedukasi generasi muda. Permainan ini lebih seru jika dimainkan langsung di atas papan dan bertemu muka dengan pemain yang lain. Dengan begitu, komunikasi dan ikatan antara sesama pemain akan lebih besar daripada hanya bermain lewat komputer atau *smartphone*.

Permainan papan adalah salah satu media kita untuk belajar mengasah logika serta meningkatkan hubungan batin dengan sesama pemainnya. Logika yang baik akan membuat anak-anak dan remaja menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab dan terbiasa memecahkan masalah secara runtut dan tepat sasaran.

Selamat bermain dan mengasah logika kita!

Kunjungi juga akun Quora Wisnu Widiarta yang kerap membahas banyak hal dari mulai permainan, film, keseharian, dan isu-isu terhangat lainnya. Atau kunjungi pula blog pribadinya yang banyak membahas tentang *traveling* dan *camping*.

Un Paradoxe

Oleh Okta Koulapic

Tiba di Prancis belasan tahun lalu, saya awalnya tidak memiliki gagasan apapun tentang tempat ibu rumah tangga di masyarakat negara ini. Namun, walaupun 12.000 km memisahkan kedua negara, ternyata permasalahan yang dimiliki oleh para wanita tetap sama. Mereka harus menghadapi pilihan antara menjadi wanita karir dan ibu rumah tangga. Tiap kubu mempunyai argumen masing-masing yang menyebabkan debat tentang permasalahan ini selalu menarik.

Dalam kenyataannya, banyak tekanan sosial yang membuat para ibu baik yang berkarir maupun hanya mengurus rumah merasa bersalah atas pilihan hidup yang mereka pilih. Mereka yang bekerja tidak menguasai bagian atas dari piramida. Mereka dituduh sebagai ibu yang tidak becus, egois, menyerahkan tugas ibu mereka dalam mendidik kepada orang lain, berani punya anak tapi tak mau mengurus, dll. Di sisi ibu rumah-tangga, mereka adalah subjek dari banyak klise seperti korban sukarela dari suami atau anak-anak mereka, dan secara lebih luas mereka adalah kreasi dari sistem patriarki.

Foto: BastianNVS/Unsplash

Oleh yang kontra, ibu rumah-tangga sering mewakili antimodel feminis. Jika kita mengatakan bahwa kita hanyalah seorang ibu rumah-tangga, biasanya lawan bicara kita mempunyai dua reaksi. Reaksi pertama, informasi ini dianggap netral, yang artinya tidak ada reaksi. Reaksi kedua bersifat negatif, yang mana lawan bicara menganggap kita tidak menarik, yang hanya bisa berdiskusi tentang masakan, pengasuhan anak atau bergosip tentang hal-hal receh.

Kemudian tiba saatnya saya dihadapkan pada pilihan yang sama. Ketika anak kedua lahir, terbesit impian untuk mendedikasikan seluruh waktu yang saya punya untuk keluarga sepenuhnya. Tahun-tahun pertama adalah momen emas yang tidak bisa tergantikan menurut propaganda yang saya baca. Saat itu saya sangat dipengaruhi oleh bacaan tentang ”manfaat yang anak dapatkan dari orang-tua yang mengabdikan diri mereka untuk kebahagiaan rumah”. Dikatakan sebagai pekerjaan tersulit di dunia, tugas ini juga adalah yang paling berharga di antara semuanya.

Saya setuju dengan semua yang mereka tulis. Tapi ada perasaan khawatir saya tidak memiliki insting ibu rumah tangga, karena tidak pernah merasakan hal seperti yang tertulis dalam bacaan. Saya hanyalah seorang ibu normal, yang memiliki cukup perspektif untuk menyadari bahwa saya tidak pernah terbiasa dengan perannya sebagai ibu rumah tangga, hal yang tidak ada hubungannya dengan cinta yang saya miliki untuk anak saya.

Dalam bayangan, cuti setelah melahirkan itu adalah pengalaman yang tak terlupakan. Sayangnya, kebanyakan yang saya ingat adalah keseharian yang sepi, penuh frustasi dan melelahkan. Kegiatan setiap minggu ini terdiri dari mengganti popok bayi, menyusui, membersihkan rumah, mencuci dan menyetrika pakaian, belanja dan menyiapkan makanan. Tidak peduli berapa tugas rumah yang saya lakukan, selalu ada lebih banyak untuk minggu depan. Hidup seperti dalam siklus yang berputar-putar di tempat sama berulang-ulang.

Setelah menyalahkan diri karena tidak bisa menjadi ibu yang baik, saya menyalahkan diri karena tidak mampu menjaga rumah agar tetap bersih, rapi dan didekorasi dengan cita rasa. Ketegangan dalam rumah tangga makin meningkat dan membuat rumah bukan sebagai tempat mencari kehangatan. Melihat suami saya bersiap-siap untuk pergi bekerja di pagi hari, saya merasa kesal.

Tidak seperti saya, dia memiliki pelarian. Dia bisa berinteraksi dengan orang dewasa lainnya dan menceritakan proyek-proyek kerja menarik yang dia kerjakan. Dia juga bisa tidur nyenyak di malam hari tanpa begadang dengan bayi yang tertidur setelah mengunyah puting kesayangannya.

Emosi jadi tidak rasional, tetapi ini benar nyata saya rasakan. Setelah menjalani peran ibu rumah tangga secara total, selama beberapa bulan, saya membuat keputusan untuk kembali ke dunia kerja. Tidak bisa dipungkiri, kembali aktif berarti meraih kebebasan yang saya tinggalkan. Tinggal di rumah jauh lebih stres daripada bekerja dan tekanan ini membuat saya menjauh dari pribadi saya yang sebenarnya. Kembali aktif ke dunia profesional adalah suatu kebebasan.

Foto: ManjaVitolic/Unsplash

Semua orang tahu kisah Cinderella, dongeng yang dipopulerkan oleh Charles Perrault. Dongeng mengisahkan seorang gadis cantik yang terpaksa hidup sengsara karena kekejaman ibu tiri mereka. Cinderella dipaksa untuk bekerja siang malam seperti pembantu di rumahnya sendiri. Cinderella yang berbudi dan elegan berhasil menahan diri dari pikiran jahat dan balas dendam walaupun menghadapi ketidakadilan. Dia tetap tersenyum, baik hati dan mencurahkan tenaga dan waktu mereka ke dalam pekerjaan rumah yang diberikan.

Dalam dongeng, tokoh wanita menjadi bahagia setelah bertemu dengan pangeran impian, menikah dengannya lalu mendapatkan keturunan dari pangeran tampannya. Cerita selalu berakhir di bagian ini tanpa menceritakan kelanjutan hidup Cinderella setelah tinggal bersama dengan suaminya. Apakah dia terus mencuci piring, bangun di malam hari ketika bayi menangis, atau mungkinkah sang pangeran ikut membantunya mengerjakan pekerjaan rumah untuk mengurangi beban hidupnya.

Peran yang Charles Perrault berikan kepada tokoh wanitanya serupa seperti peran seorang ibu rumah tangga. Menurut kamus pengertian ibu rumah tangga adalah wanita yang telah menikah dan menjalankan tanggung jawab mengurus kebutuhan-kebutuhan di rumah. Ibu rumah tangga hanya mengurus rumahnya saja. Mereka dianggap tidak bekerja, karena apa yang mereka lakukan tidak menghasilkan upah, tidak membuat mereka lebih dihargai karena apa yang mereka lakukan adalah sesuatu yang biasa-biasa saja.

Foto: McgillLibrary/Unsplash

Dengan mengurus secara total suami dan anak-anaknya, seorang wanita mengorbankan hal yang paling penting yang dia punya yaitu waktu. Ritme hidup mereka disesuaikan untuk orang lain. Menit bergulir seiring dengan tumpukan baju yang sudah disetrika, jam berganti seiring dengan jumlah hidangan yang dimasak. Hal-hal tersebut berlangsung dalam rutinitas monoton tanpa henti. Walaupun bekerja setiap hari, melebihi jumlah jam kerja suami, oleh masyarakat ibu rumah tangga dianggap tidak bekerja. Sesuatu yang ironis, sekaligus sinis.

Tidak ada tembok yang mengurung ibu rumah tangga, tidak ada kunci untuk menyekap mereka. Waktulah yang membuat mereka terpenjara. Waktunya membersihkan rumah, waktunya memandikan bayi, waktunya menyiapkan makan malam. Waktu-waktu tersebut mereka berikan kepada orang lain sampai mereka lupa waktu, sampai mereka melupakan diri mereka sendiri. Rumah disapu hari ini, esok sudah kotor lagi. Hidangan sudah siap, setelah dimakan tak ada yang tersisa lalu harus mengulang memasak lagi. Hasil pekerjaan mereka seperti tak kasat mata. Jika beruntung, penghargaan yang mereka terima adalah ucapan terimakasih, tapi bila sedang apes, orang tidak memperhatikan hasil payah mereka.

Dunia ini tidak adil. Kenapa hanya para perempuan yang dipaksa untuk mempertanyakan pilihan mereka. Baik bekerja atau di rumah, posisi wanita selalu berada di tempat yang tidak menguntungkan? Peran perempuan dan laki-laki dalam masyarakat, representasi mereka telah berlangsung selama berabad-abad tanpa mengalami perubahan signifikan.

Foto: LukeStackpool/Unsplash

Bahkan pencapaian Revolusi Prancis tidak memungkinkan kesetaraan antara pria dan wanita atau emansipasi wanita. Pada abad ke-19, masyarakat Prancis masih diorganisir dengan model patriarki. KUHPerdata tahun 1804 menetapkan subordinasi keluarga kepada ayah dan istri kepada suami. Suami memiliki otoritas orang tua. Dia memilih tempat tinggal dan tugas wanita adalah mengurus rumah dan anak-anak. Model ini adalah model yang tidak setara tetapi ingin mempromosikan peran saling melengkapi dalam pasangan.

Sebagai oposisi, gerakan feminis diorganisir dari abad ke-19. Mereka percaya bahwa masyarakat telah dibentuk oleh bentuk-bentuk dominasi laki-laki, dan mereka ingin menghapus konstruksi budaya ini. Memang, sejak zaman Kuno, citra seorang wanita yang jahat atau lemah telah disampaikan oleh cerita-cerita mitologis dan tulisan-tulisan “ilmiah”. Lambat laun, mitos tentang "jenis kelamin yang lebih lemah" dibangun melalui tulisan-tulisan Hippocrates, Galen dan Aristoteles. Mitos ini masih tetap membentuk citra yang dimiliki laki-laki tentang perempuan dan citra yang dimiliki perempuan tentang diri mereka sendiri.

Penurunan derajat perempuan mengakibatkan mereka tersingkir dari aktivitas politik, profesi intelektual, dan bahkan beberapa jenis olahraga. Anak perempuan umumnya sering dididik menjadi ibu rumah tangga, baik istri, ibu maupun pembantu rumah tangga. Saking sempitnya visi yang masyarakat Prancis punya tentang perempuan, Simone de Beauvoir mengelompokkan mereka menjadi 4 grup; perempuan yang belum menikah, yang sedang menikah, yang pernah menikah dan yang tidak pernah mengenal pernikahan menempatkan perempuan dalam posisi yang tidak bersinar.

Pierre Bourdieu pernah mengulas mengapa dominasi laki-laki diabadikan dari waktu ke waktu. Setiap orang, pria atau wanita, terkunci dalam peran yang telah mereka, yang direproduksi dan diwariskan dari generasi ke generasi. Walaupun kita sudah sampai di abad ke-21 namun tetap warisan generasi terdahulu mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat.

Walaupun cara berfungsi berubah seiring dengan emansipasi wanita dan lahirnya prinsip kesetaraan antara jenis kelamin, perubahan tersebut tidak serta merta memperbaiki status wanita. Citra seorang ibu rumah tangga yang ulung kini ditumpangkan dengan citra dinamika karier membuat tekanan yang harus dihadapi oleh para wanita semakin banyak dan beragam.

Memang mentalitas masyarakat berangsur-angsur berubah, merendahkan perempuan tidak lagi diterima secara sosial, wanita mempunyai lebih banyak kesempatan menaiki tangga sosial. Sebuah proses feminisasi masyarakat tampaknya sedang berlangsung. Tapi pertanyaan-pertanyaan tertentu tetap kompleks: hak asuh anak, umumnya diberikan kepada perempuan dalam kasus perceraian, mereproduksi pembagian peran tradisional, norma agama yang cenderung patriarkis membuat banyak laki-laki merasa berhak memukul perempuan.

Foto: LuwadlinBosman/Unsplash

Masih banyak hal yang para feminis perlu perjuangkan untuk mencapai bentuk masyarakat yang lebih egaliter dan hormat kepada wanitanya. Dalam ideal masa depan, perempuan Prancis memimpikan masyarakat yang menolak diskriminasi pria dan wanita, baik dari segi hukum, ekonomi, sosial, dan politik.

Dengan berakhirnya konstruksi gender ini, perempuan seperti saya yang tidak suka menjadi pelayan suami dan anak-anak bisa hidup bebas dari tekanan sosial. Berakhirnya sistem patriarki tidak bertujuan untuk menempatkan pria dan wanita di posisi yang benar-benar sama, namun membentuk sistem yang lebih egaliter, solider dan harmonis baik untuk pria dan wanitanya.

....

Kunjungi juga akun Quora Okta Koulapic yang kerap membahas berbagai topik tentang Prancis, sejarah, budaya dan politik.

@bynblamanda

CITA-CITA

Oleh Nandyasha Sekarlangit
Ilustrasi: Senjakala Art Illustration

saya ingat,
ketika masih kecil, seringkali ditanya:
"*kamu cita-citanya apa?*"
dengan ringan saya menjawab,
"*pemain sepak bola*."
meskipun tahu benar,
olahraga bukan bidang saya,
bukan sesuatu yang saya bisa.

ketika dewasa,
saya juga ditanya:
"*kamu sudah ada rencana apa?*"
pulang kerja, makan mi, sambil baca buku.
mungkin mencuri waktu menonton serial tv atau menulis.
saya realistis,
tapi bukan realita ini yang dicari.
"*bukan itu, saya tanya, rencana hidupmu apa?*"
entahlah, kata saya, mengangkat bahu sebagai empasis.
karena saya tahu persis,
betapa sulit membayangkan
tentang karier cemerlang, pernikahan, dan membentuk keluarga.
jadi saya tambahkan,
"*belum kepikiran*."

pertanyaan singkat,
diikuti jawaban singkat,
yang berbuntut ceramah panjang tentang manusia dan masa kedaluwarsanya.

saya diam, seolah mendengarkan.
pikiran saya berkelana,
menyesapi tiap kata yang terlontar.
titik pertemuan yang harus dicapai manusia pada usia tertentu,
hal-hal yang harus diraih ketika mereka mengikuti garis waktu.
didikte oleh manusia lain,
peraturan tak kasat mata yang harus dituruti.
ketentuan yang harus dipenuhi.
ini saatnya menikah.
ini saatnya berkeluarga.
ini saatnya bahagia.
ini saatnya ... untuk apa?
saya hidup sekian tahun, tanpa mengetahui panduan itu.

saya bangun, bernapas, berusaha untuk bertahan hidup
hingga malam kembali menjemput.
lingkaran tak berujung,
yang berputar,
dan berputar,
dan berputar,
dan berputar,
sekali dimulai, takkan ada akhir.
dari dulu hingga sekarang.

saya ingat,
ketika masih kecil, seringkali ditanya:
"kamu cita-citanya apa?"

cita-cita?
apa itu?
saya buka kamus,
saya cari definisinya.
pertama: keinginan (kehendak) yang selalu ada dalam pikiran.
namun, saya tahu, ketika ada yang bertanya apa cita-cita saya,
'*ingin mati*' bukan jawaban yang tepat diutarakan oleh anak-anak.

cita-cita?
apa ini?
saya buka kamus lagi,
semua artinya saya telusuri,
kedua: tujuan yang sempurna (yang akan dicapai atau dilaksanakan).

oh begitu.

"cita-citanya apa?"
"*bahagia*."

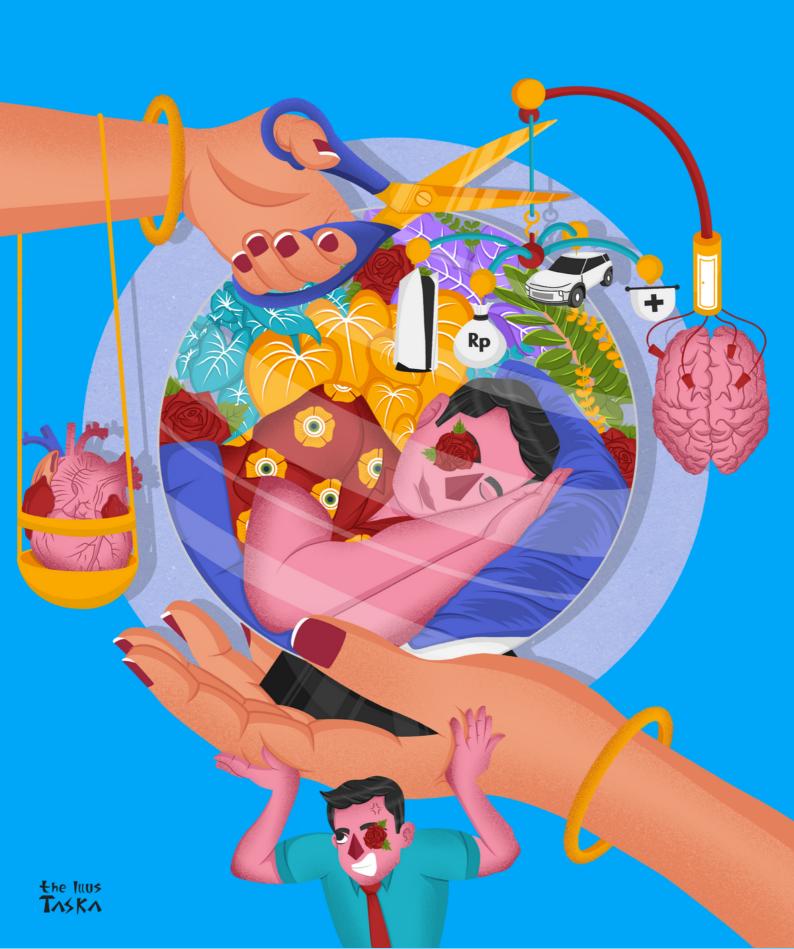
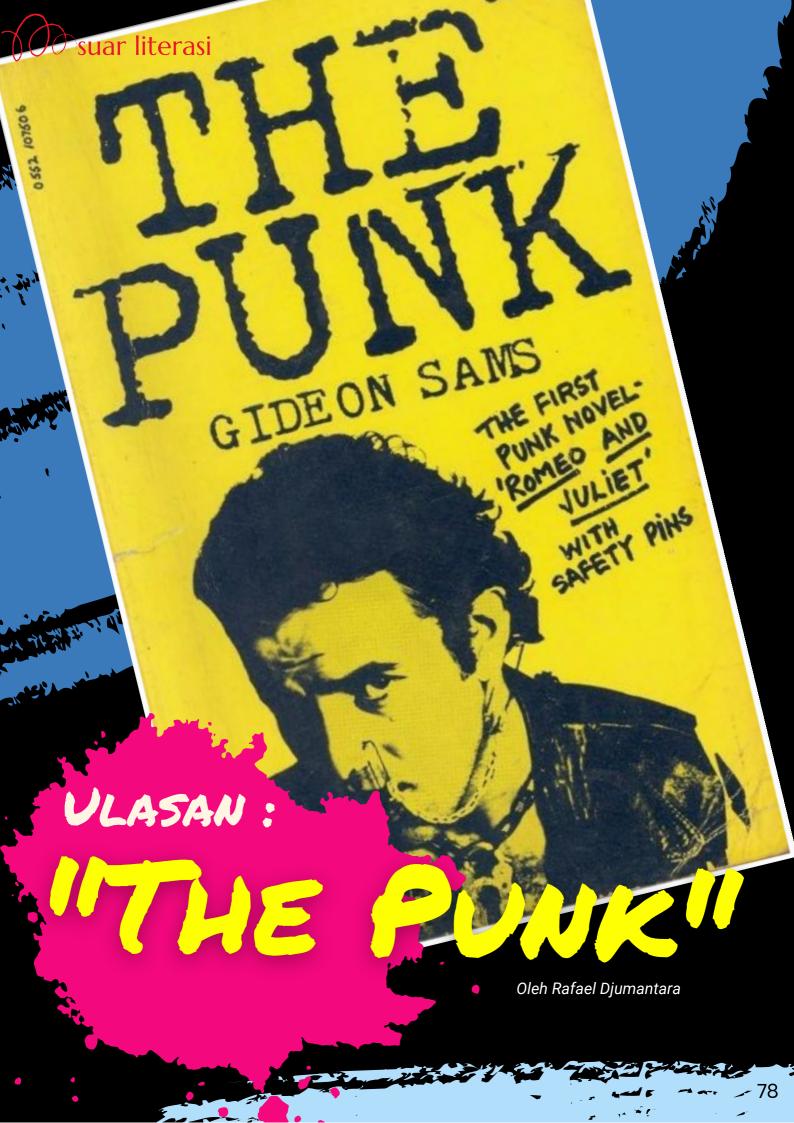
sempurna.
mustahil.
memang kenapa?
kalau mau bertanding tentang yang tak terbayangkan,
kenapa tidak sekalian saja?

....

Silakan kunjungi akun Quora Nandyasha Sekarlangit untuk membaca tulisan-tulisannya yang lain, atau bisa dibaca pula karya-karya puisi dan fanfiksinya di AO3.

Rp
the Illus
TASKA

Ulasan : "The Punk"

Oleh Rafael Djumantara

The Punk terbitan tahun 1977 ditasbihkan sebagai novel pertama di dunia yang menyorot kehidupan anak punk di Inggris. Buku ini ditulis oleh Gideon Sams saat ia berusia 14 tahun, awalnya sebagai proyek sekolah dan bahkan tak ada niat untuk diterbitkan. *"The first punk novel, 'Romeo and Juliet' with safety pins,"* demikian subjudul dalam versi aslinya.

Fiksi karya Gideon Sams[1] ini hanya setebal 95 halaman—101 halaman bila termasuk dengan pengantar penerbit dan daftar isi. Versi terjemahannya dalam bahasa Indonesia diterbitkan oleh Immortal Publisher.

Berlatar di pinggiran kota London kala Sex Pistols begitu diagung-agungkan, jatuh cintalah seorang punk belia bernama Adolph pada Thelma, mantan anak Teds—subkultur anak-anak muda yang gemar berpenampilan *dandy*—yang mendadak jadi *punkers*. Ned, sang kekasih Thelma, yang menjadi pimpinan anak-anak Teds, jelas tak terima melihat Thelma begitu cepat berpaling darinya. Dengan sejuta kebencian, ia pun berniat mencelakai Adolph demi merebut kekasihnya kembali. Buku ini merupakan sebuah cerita yang sederhana, penjabaran tentang gaya hidup anak punk dari cara berpakaian, aktivitas harian hingga keseruan menonton *gigs* yang digambarkan dengan begitu detail.

Tema yang dihadirkan dalam *The Punk* begitu provokatif dan penuh ingar-bingar khas anak punk. Meski kalau dibaca saat ini hanya seperti makanan pengganjal perut, namun buku yang lebih tepat disebut sebagai novella ini telah berhasil menjadi kapsul waktu untuk memotret kondisi sosial masyarakat pada sebuah era.

Selain itu dikisahkan juga mengenai *gig* ulang tahun Sex Pistols di The Roxy, sebuah tempat *gigs* punk yang tersohor di London. Kala itu Mick Jagger, sang vokalis The Rolling Stones, turut hadir menjadi penonton dan harus berakhir diolok-olok oleh Johnny Rotten, vokalis Sex Pistols, yang bernyanyi di atas panggung.

Johnny memandang ke arah balkon dan mendapati beberapa wajah familier di antara penonton. "Apa-apaan ini? Hari berkumpulnya para bajingankah?” ejek Rotten sinis.

Wajah Mick Jagger dan rombongan The Rolling Stones memerah. Rotten tak peduli, ia memberi aba-aba dan Sex Pistols mulai memainkan “*God Save the Queen*”.

Gideon Sams berpulang kala ia berusia 26 tahun. Paul Rochford, kawan semasa remaja Gideon, menuliskan kenangannya terhadap mendiang kawannya tersebut.

"Gideon was a free spirit. He would have been a free spirit even if punk rock had not come along. The combination of liberal/understanding parents, a prime geographic locale, and the appropriate time frame all combined to create the finished product. For the record Gideon was extremely bright, not as measured by IQ tests etc. but rather by the less quantifiable measure of imagination. He excelled in regards to his story telling perspective, and his joy for life. Unfortunately the wealth of humour that he enjoyed, and shared will never be known. Gideon was a very sweet soul. I miss him." [2]

Sayangnya, kisah fiksi Adolph dan Thelma juga berakhir senasib seperti penulisnya. Meledak-ledak dan mati muda. Impian para pemberontak yang berakhir tragis. Sesuatu yang sangat, sangat, punk.

....

Catatan kaki:

1. *https://www.punk77.co.uk/groups/thepunk.htm*
2. *https://www.punk77.co.uk/groups/thepunkpaulrochfordremembers.htm*

Where's your will to be weird?
-jim-

Serba Absurd, Sarat Makna

Oleh Desi Arfisi

Jika kalian penyuka film dengan gaya bercerita yang aneh, dengan visi artistik yang memasukkan unsur-unsur sarat akan simbol, metafora, surealisme ke dalam *scene*-nya seperti dalam film *I'm Thinking of Ending Things*, *Mother!*, atau *Vivarium*, nah, saya rekomendasikan mini seri drama Korea berjudul *Persona* yang dibintangi oleh IU.

Gambar: Istimewa

Persona (2019) adalah *drakor* berformat antologi, atau kumpulan film pendek yang masing-masing ceritanya berkaitan secara tema. Mini seri ini, menurut saya pribadi, bagus dari segi narasi. Para sineasnya punya gaya bercerita yang tidak biasa, cenderung bebas, tidak dibatasi oleh babak-babak *mainstream* layaknya *drakor* pada umumnya. Relasi-relasi yang terjalin antarkarakternya juga mengandung elemen satir dan sarkas, ditambah lagi dengan visualisasi yang padu dalam beberapa momen yang tentu saja memberikan pengalaman menonton yang menakjubkan.

Persona disajikan dalam 4 episode, masing-masing berdurasi 19–27 menit dan disutradarai oleh empat sutradara berbeda: Lee Kyoung-mi, Yim Pil-sung, Jeon Go-Woon, dan Kim Jong-kwan.

Kisah-kisah yang disuguhkan begitu janggal, serba *absurd*, sehingga tidak bisa langsung dimengerti apa maksud sebenarnya. Setiap adegan, momen, gambar, latar—baik waktu maupun lokasi—warna, dan dialog memiliki makna simbolis atau metaforanya tersendiri.

Bisa dibilang, setiap episode *Persona* memang tidak bisa dipahami atau dicerna dengan seadanya. Jika hanya ditonton dan diterima secara harfiah, bisa jadi drama ini tergolong membosankan atau malah tidak menarik sama sekali.

IU dihadirkan sebagai aktor utama di setiap episodenya, yang didukung pula oleh para aktor seperti Kim Tae-hoon, Park Hae-soo, Shim Dal-gi, Bae Doona, dan Jung Joon-won. IU berakting lumayan baik dengan membawakan karakter yang berbeda-beda di tiap episode. Tapi bagi saya, bagus atau tidaknya akting IU tidak terlalu penting untuk disimak karena kekuatan drama ini terfokus pada makna-makna yang tersembunyi di balik cerita.

Episode 1: *Love Set*

Episode pertama yang berdurasi 19 menit berkisah tentang IU, Doona (Bae Doona) dan Daddy—ayahnya IU (Kim Tae-hoon), yang terkait dalam hubungan cinta yang rumit. IU tidak menyukai Doona, kekasih ayahnya, dan meminta Doona agar mengakhiri hubungan mereka. Doona kemudian sepakat menentukan keputusannya lewat adu tanding tenis. Duel IU dan Doona dijadikan ajang untuk mempertegas siapa yang lebih "layak" mendapatkan ayah. Namun, ayah IU juga berkali-kali mengatakan kepada IU kalau: "*Aku bukan ayahmu*". *Nah, jadi apa maksudnya?*

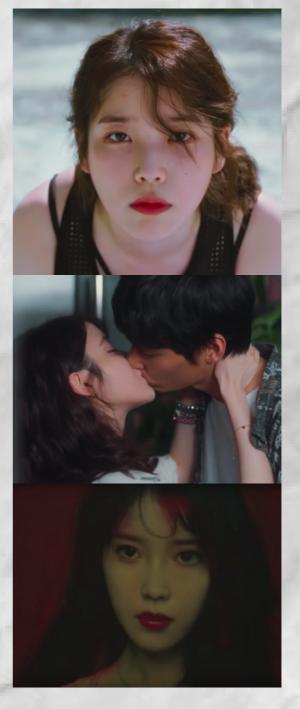
Kisah cinta Doona dan Daddy ditampilkan secara tersirat saat keduanya bertanding tenis. Sekilas memang tampak tak ada yang menarik, namun kalau lebih jeli lagi, bisa tertangkap kesan hubungan asmara yang intim bahkan menjurus erotis di antara keduanya.

Kedekatan Doona dan Daddy disimbolkan lewat suara-suara “*Ah-uh-ah-uh*” yang mereka serukan sambil mengayun raket, yang tentunya terdengar seperti desahan. Berbeda dengan ketika IU dan Doona bertanding. Tidak ada suara “*Ah-uh-ah-uh*”, yang terdengar adalah gerutuan serta sumpah serapah layaknya dua orang yang sedang *cakar-cakaran*. Terlihat pula kekesalan IU saat berada di pinggir lapangan dan harus mendengarkan “*Ah-uh-ah-uh*” riang ayahnya yang bermain tenis bersama Doona, sementara Doona sesekali melirik ke arah IU dengan puas karena merasa telah “memenangkan” Daddy.

Semuanya mengandung makna tersembunyi! Seperti saat lutut IU terluka tapi ia masih terus bertanding sambil menahan sakit karena terjatuh, kewalahan, kehabisan tenaga, dan putus asa melawan kekuatan Doona yang penuh percaya diri, dan akhirnya ia harus kalah dengan skor telak.

Yaahh gitu lah pokoknya.

Episode 2: *Collector*

Episode kedua berdurasi 27 menit dan menggabungkan elemen metafora dengan surealisme dalam beberapa *scene* sebagai inti ceritanya. Surealismenya begitu kental sehingga rasanya cerita seperti tumpang tindih antara kenyataan dan ilusi. Melalui kisah ini diceritakan mengenai makna pengorbanan cinta yang diartikan begitu *absurd* berdasarkan perbedaan usia.

IU dan Baek Jeong-u (Park Hae-soo) adalah sepasang kekasih yang terpaut usia cukup jauh. Keduanya memaknai cinta secara berbeda. Bagi Jeong-u, cinta itu berarti setia, tidak boleh menyakiti atau cemburu, harus memaafkan dan selalu hadir dan bahkan harus rela menyerahkan jantungnya. IU yang lebih muda memaknai cinta secara lebih lentur, lebih bebas, dan tidak sekaku pacarnya.

Maka sebagai pembuktian cinta, IU meminta pacarnya menyerahkan jantungnya, dan Jeong-u pun menyanggupinya.

Perlahan wajah Jeong-u memucat, ia menangis lalu tewas. Sedangkan IU malah tersenyum memamerkan organ pacarnya itu sebagai koleksi pribadinya, yang kemudian ia simpan ke dalam toples kaca dengan kondisi jantung yang masih berdetak. *Nah, jadi, mana konsep cinta yang benar, ala IU atau ala Jeong-u?*

Episode 3: *Kiss Burn*

Di episode ketiga ini penonton sepertinya diajak untuk menyadari bahwa hal-hal yang terjadi di sekitar kita, bahkan yang kecil sekalipun, merupakan rentetan efek sebab-akibat dari setiap tindakan, baik yang disadari ataupun tidak. *Kiss Burn* mengisahkan tentang sebuah rencana balas dendam yang dianggap memiliki pemicu kecil pada awalnya tetapi kemudian semuanya saling bersinggungan dan membesar. Dari soal ciuman dengan bekas cupang, rokok, sampai sebuah kebakaran besar di klimaksnya.

Episode 4: *Walking at Night*

Episode keempat—episode favorit saya—mengisahkan tentang ambang batas antara mimpi dan kematian yang dinarasikan dalam *tone* hitam-putih menjurus abu-abu dan disimbolkan lewat karakter pria dan wanita, Ji-eun (IU) dan K (Jung Joon-won).

Saya menginterpretasikan episode ini dengan sedikit imajinatif: Ji-eun disimbolkan sebagai kematian dan K disimbolkan sebagai mimpi. Keduanya memang bertemu di ambang kenyataan dan mimpi.

Mimpi dan kematian memiliki batas yang sangat dekat walaupun berbeda dimensi, yang tampak bersatu namun ternyata tidak bisa bersatu, yang sebenarnya terpisah namun tampak serupa dan bisa saling dipertemukan, yang sama-sama tidak nyata namun ternyata bisa saling berangkulan dan bahkan berdekapan erat.

Walking at Night juga bisa diinterpretasi sebagai kisah tentang dua orang yang bertemu di alam mimpi, di mana Ji-eun yang sebenarnya telah meninggal masih bisa bertemu dengan K di dalam mimpinya K. Namun K sendiri tidak menyadari kalau pertemuan mereka itu tak lain hanyalah mimpi. Saya menyukai bagaimana konsep mimpi dan kematian bisa diwakili dalam metafora dan simbol di sini.

"Mimpi dan kematian tak mengarah ke mana pun, tak akan berakhir di mana pun, dan akhirnya akan dilupakan. Kita di sini, tapi tak ada yang akan ingat kita. Semua sirna. Hanya tersisa malam."

Walking at Night tampak artistik dalam balutan suasana yang digambarkan pucat, tanpa rona warna dan tanpa cahaya, dengan atmosfer sendu, dan semua orang yang ada di dalamnya tampak diam tidak bergerak, sunyi, tenang, hening, tanpa iringan *scoring*. Sampai kemudian isak tangis K memecah keheningan malam, menangisi kematian (IU) padahal ia sendiri hanya mimpi.

Film-film semacam ini yang memiliki interpretasi bebas dan dapat dimaknai secara luas lewat perspektif yang berbeda dari masing-masing penonton adalah hal yang sangat saya sukai.

Keren banget lah pokoknya!

Kunjungi juga akun Quora Desi Arfisi yang kerap membahas hal-hal menarik terkait film, drama Korea, *anime*, juga teori kepribadian.

Jika ada di antara kawan-kawan sekalian yang ingin unit bisnis, acara, buku, single/album musik, siniar atau proyek kreatif lainnya untuk dipromosikan pada halaman Elora, maka jangan pernah sungkan untuk menghubungi kami di alamat: elora.zine@gmail.com.

MIMPI Para Kuda Hitam

Oleh Wardhana Arya

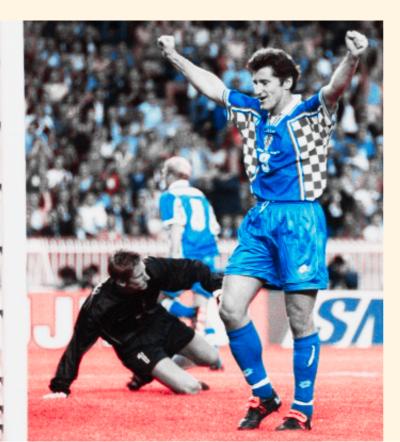
Gambar: Istimewa

"They run in discreet
Shrouded in the shadows
to bright hopes of the laymen
Against all odds.

They might be not many
or even out of the sight.
Yet, they can bring nightmares
To those who despise them

They may look powerless but fearless
and bring fury to the disdainful lords.
So, behold the Rise of Dark Horses!"

im kuda hitam di turnamen atau kompetisi apa pun selalu memikat, menarik ditunggu, hingga menginspirasi, termasuk di ajang Piala Dunia 2022 yang akan digelar pada akhir tahun nanti. Qatar 2022 diprediksi bakal banyak menghadirkan kejutan seperti 20 tahun lalu saat benua Asia untuk pertama kalinya mendapat kesempatan menjadi tuan rumah kejuaraan sepakbola terakbar sejagat ini. Tak heran jika tim-tim kuda hitam pun siap merajut mimpinya di putaran final nanti, dari sekadar mengacaukan prediksi para bandar taruhan hingga mengangkat trofi Piala Dunia pada tanggal 21 Desember nanti. *Mungkinkah?*

Ada beberapa faktor mengapa Piala Dunia tahun ini bakal diwarnai banyak kejutan, di antaranya:

- Diadakan di bulan November-Desember, yang berarti di tengah musim kompetisi Eropa sedang bergulir. Bisa dibayangkan betapa repotnya liga-liga top benua biru plus UEFA untuk menyesuaikan jadwal kompetisinya.

- Efek dominonya, jadwal kompetisi kian padat karena UEFA sendiri telah memutuskan untuk menyelesaikan fase grup kompetisi antarklub Eropa sebelum Piala Dunia, yang berarti para pemain dijamin akan mengalami kelelahan jika tidak dirotasi oleh klubnya.

- Dampak lainnya, pemain-pemain top yang berlaga di Liga Eropa besar kemungkinan akan cedera sebelum atau saat putaran final berlangsung, sementara para pemain yang berlaga di luar Eropa bakal memiliki jadwal kompetisi yang lebih longgar. AFC, misalnya, telah memutuskan untuk menyelesaikan fase gugur lebih awal yaitu di bulan Agustus untuk wilayah timur sedangkan di wilayah barat malah ditunda hingga usai Piala Dunia berakhir.

- Jadwal laga-laga internasional pun tak kalah padat di zona Eropa. Babak penyisihan Nations League dijadwalkan akan berakhir di bulan September dengan melibatkan laga-laga panas, sementara di zona lainnya laga-laga kompetitif malah sengaja dihentikan atau ditunda seperti CAF yang memutuskan untuk meniadakan babak kualifikasi Piala Afrika di bulan yang sama demi memberi kesempatan bagi tim-tim Afrika untuk mempersiapkan diri sebelum *kick-off* Piala Dunia.

Melihat jadwal di atas, semestinya ini adalah kesempatan besar tim-tim kuda hitam asal Asia dan Afrika untuk mengikuti jejak Korsel, Turki, Senegal, dan AS yang bersinar di edisi 2002 silam. Lalu, negara mana saja yang berpeluang untuk tampil mengejutkan di Qatar nanti?

Jepang. Tim Samurai Biru ini punya potensi mengejutkan dengan banyaknya pemain yang merumput di Eropa. Sayangnya, tidak semua menjadi pemain utama di klubnya, sehingga mereka seharusnya lebih fit dan masih berada di level kompetisi yang tinggi. Anggota skuadnya juga dipenuhi para talenta muda yang ikut membawa tim U-23 menjadi semifinalis di Olimpiade Tokyo 2021 lalu seperti Take Kubo dan Ristu Doan. Mereka berpeluang melaju maksimal hingga perempatfinal.

Serbia. Tim Balkan inilah yang memaksa Portugal melalui jalur *play-off* yang berliku untuk lolos ke Qatar. Meski berada di zona UEFA, materi pemain skuad tim ini tersebar di berbagai liga di benua biru namun tidak banyak yang bermain di klub-klub elit. Ini bisa menjadi keuntungan tersendiri bagi Alexander Mitrovic dkk. Mereka berpotensi melaju hingga semifinal.

Senegal. Juara Afrika 2022 ini punya segalanya untuk mengulang sukses senior mereka 20 tahun lalu mulai dari materi pemain yang mumpuni plus sosok pelatih yang berpengalaman sekaligus menjadi bagian dari sukses mereka di edisi 2002, Aliou Cisse. Meski begitu, agaknya masih sulit untuk berharap mereka mampu melaju hingga empat besar.

Kanada. Tim asal CONCACAF ini berkembang pesat dalam dua tahun terakhir, bahkan berpeluang menjadi rival baru AS dan Meksiko di ajang regional. Kanada juga memiliki sejumlah bintang muda yang bersinar plus telah memperkuat sejumlah klub Eropa mulai dari Alphonse Davies, Tajon Buchanan, hingga Jonathan David. Mereka setidaknya bisa lolos dari fase grup.

Qatar. Tim tuan rumah tidak bisa diremehkan meskipun para pemainnya hanya merumput di liga lokal. Prestasi tim *Maroon* tak bisa dianggap remeh mulai dari juara Asia 2019 dan peringkat ketiga Piala Emas CONCACAF 2021 serta Piala Arab 2021. Bermain di depan publik sendiri plus pemusatan latihan yang dimulai jauh lebih awal dari tim-tim lain jelas menjadi keuntungan mereka. Anak asuhan Felix Sanchez ini paling tidak mampu lolos dari fase grup.

Mampukah mereka meraih mimpi merengkuh trofi Piala Dunia? Hal inilah yang telah menjadi pembahasan selama bertahun-tahun mengapa tidak ada tim kuda hitam yang mampu meraih gelar juara dunia terutama dalam 80 tahun terakhir. Juara baru yang muncul pun bukanlah dari kalangan tim kuda hitam seperti Denmark di Piala Eropa 1992 atau Yunani di EURO 2004.

ungkin banyak yang menganggap kemenangan Jerman di edisi 1954 adalah bukti tim kuda hitam mampu merengkuh gelar juara. Namun, perlu diingat, tim Panser telah memiliki sejarah panjang dalam sepakbola sebelumnya. Mereka bahkan telah menjadi semifinalis di Piala Dunia 1934. Belum lagi terkuaknya kasus doping yang menjerat semua anggota skuad *Die* Mannschaft saat laga final yang dikenal dengan "*Miracle of Bern*" tersebut yang tentu saja menodai kisah ajaib mereka.

Sejauh ini, sudah ada beberapa tim kuda hitam yang mencoba peruntungannya namun selalu takluk di laga puncak atau bahkan sudah tersandung di semifinal. Cekoslowakia, Hungaria, Chili, Polandia, Swedia, Yugoslavia, Belgia, Bulgaria, Korsel, Portugal, Turki hingga Kroasia pernah mengalaminya.

Mengapa mimpi menjadi kampiun begitu sulit diwujudkan? Apakah mitos Piala Dunia itu benar-benar ada bahwa hanya tim dengan tradisi panjang yang bisa meraihnya? Atau apakah hasil Piala Dunia "bisa diatur" yang hanya menguntungkan tim-tim elit dan merugikan para kuda hitam? Tak ada jawaban pasti soal ini.

Namun, satu hal yang pasti, tidak ada yang instan dalam sepakbola. Sepakbola adalah sebuah proses panjang dan berkesinambungan. Sebagai contoh, Prancis dan Spanyol baru merengkuh gelar juara dunia pertamanya dalam dua dekade terakhir meski telah memiliki kultur sepakbola yang kuat dan pengembangan sepakbola yang konsisten sejak lama. Jadi, bagi para tim kuda hitam yang masih mengalami pasang surut, jangan harap mimpi itu segera terwujud.

Bermimpi setinggi langit tentu saja boleh bagi siapapun, termasuk tim semenjana sekalipun. Namun pada akhirnya, kaki tetap harus berpijak di bumi, bukan di awang-awang. Sebuah mimpi mungkin lebih besar nilainya ketimbang ribuan kenyataan, seperti kata J.R.R. Tolkien. Namun, untuk meraihnya, menurut pelatih legendaris Italia, Marcelo Lippi, diperlukan teknik mumpuni, taktik yang jitu, dan keberuntungan. Semoga ada tim kuda hitam yang memiliki ketiganya di Qatar nanti.

Silakan baca tulisan-tulisan Wardhana Arya lainnya yang membahas secara mendalam tentang sepakbola di Extra Time Talk dan Sport O Port, atau kunjungi Instagramnya.

the Illus
TASKA

ROMAN TIGA PULUH (2)

Oleh Ai Diana

Sultan tahu, sedari tadi mata Airi memandang bukan pada Deva tetapi padanya hingga mereka sengaja mengadu mata beberapa kali. Meski beberapa kali dirinya melihat mata Airi tertuju kepada semua teman-temannya, namun tak sebanyak padanya. Ada sesuatu yang tanpa sadar memaksanya untuk memadu pandang pada wanita yang tak dikenalnya itu.

Tidak.

Sultan mengenalnya. Dia hanya tidak bisa mengingat kapan dan di mana dia melihat tatapan tajam dari mata Airi yang besar dan berkantung dengan bulu mata yang lebat itu. Sementara itu, Airi yang kembali, terkejut dengan posisi Megumi yang sudah berdiri di sebelah meja para selebriti dan mengobrol dengan asyik.

"Nah, ini kakak saya sudah datang. Kak, sini, *buruan* foto sama kak Deva!"

Muka Airi memerah. *Kampret si Megumi*, pikirnya.

"Hai, *duh*, maaf *banget,* Mas, terima kasih banyak sudah bersedia memenuhi permintaan adik saya."

"Ah, bukan masalah, Mbak," timpal Deva ramah. Kemudian mereka berfoto bersama juga dengan yang lainnya.

Foto: Patrickscheneider/Unspl

"Saya unggah di Instagram, boleh?" Sudah menjadi kebiasaan Airi selama tinggal di Jepang untuk meminta izin kepada setiap orang yang bukan temannya untuk mengunggah fotonya di media sosial.

Beruntung, semua mengizinkannya. Bahkan Arya Sena bukan hanya memintanya untuk menandai setiap individu dalam foto tersebut, melainkan juga lokasinya untuk promosi restoran milik adiknya itu.

Aiiri melihat Megumi *celingak-celinguk*. Lalu melemparkan pandangan mengisyaratkan bertanya, ada apa gerangan.

"*Kayaknya* tadi ada Mas Sultan, ya?"

"Oh, Sultan lagi *ngambil* sesuatu di mobil. Tungguin *aja*," kata Maria Rosa menimpali.

"*Nggak* apa-apa mbak, *makasih* banyak. *Yuk*, pulang Meg, keburu kemalaman, aku belum selesai *packing*," kata Airi disusul ucapan terima kasih kepada para artis yang ditemuinya, lalu menarik tangan Megumi pergi.

"*Nggak nungguin* Sultan *dulu* sekalian?" tanya Deva.

Airi menggeleng, "*nggak*, Mas, keburu kemalaman, tadi sudah ketemu di depan toilet, kok. Mari Mbak, Mas."

Sejalan dengan kepergian mereka, Sultan memasuki ruangan dan mendekati teman-temannya. Pandangannya tertuju kepada keduanya yang sudah berjalan ke arah pintu. Sesaat kemudian Airi membalikkan badan sambil berjalan. Mata mereka beradu. Airi melempar senyum sekali lagi, lalu menghilang di balik pintu.

Sulltan tertegun. Dia merasa mengenal senyuman itu. Untuk sesaat dia mematung masih memandangi arah pintu keluar hingga Maria Rosa memegang lengannya.

"Oh, Bang Arya, Dimas masih di sini *kan*?"

"Masih, di dalam, ke sana *aja*."

Sultan berjalan ke arah ruangan Dimas. Dari jendela di dekat dapur, dia bisa melihat dengan jelas Megumi yang sedang berusaha menjalankan motornya, dan Airi yang berdiri tepat menghadap padanya. Sekali lagi, mata mereka beradu. Sejalan dengan perintah Megumi agar Airi segera naik ke motor, Airi menangguk sembari tersenyum pada Sultan. Seakan berucap selamat tinggal.

Sultan masih mematung. *Siapa dia?* Sebuah senyum yang tidak asing. Sepasang mata yang tidak mau hilang dari benaknya. Tapi dia masih tidak bisa mengingatnya. Sedangkan Airi, berdendang kecil dengan riang.

"*Seneng kan* kak, akhirnya ketemu Deva juga," goda Megumi sembari melajukan motornya..

"*Iyaaa … makasiiih* adikku. Tapi, ada yang bikin aku senang lebih dari sekadar ketemu Deva."

Foto: LeslyJuarez/Unsplash

"*Hmmm*??"

"Aku ketemu dengan cintaku"

"*Eh*?"

"Sultan."

"Sultan? *Lah*, tadi *nggak* mau diajak foto? *Kirain* kakak *sukanya* sama Deva." Airi tidak menjawab, hanya terkekeh.

Sedangkan Sultan, masih dirundung pikiran tentang siapa Airi. Sesampainya di rumah, dibukanya Instagram. Benar yang dibilang teman-temannya, foto mereka sudah diunggah. Tak sulit bagi Sultan untuk melihatnya. Akunnya tidak dikunci. Tertampil nama di akunnya, Airi Maya Saphira.

Sultan mencoba mengingat nama itu. Tapi hasilnya nihil. Dilihatnya foto-foto Airi. Hingga matanya tertuju pada sebuah foto ruangan bergaya Jepang yang difoto dari luar. Terlihat tempat tidur yang besar dan lemari di sisinya dalam warna yang agak gelap. Yang menjadi perhatian Sultan adalah *caption*-nya.

"*Jatuh cinta itu mudah. Aku bisa membuatmu jatuh cinta padaku hari ini, lalu kamu melupakannya keesokan hari. Tapi, apakah bisa semudah itu?*"

Sultan mengulang-ulang kalimat pembukanya, "J*atuh cinta itu mudah*", sembari memejamkan mata. Membawa kalimat itu pada alam bawah sadar yang mulai mengingat siapa dia. Adalah sebuah perjalanan yang membawa mereka berdua bertemu pada satu waktu yang terlewat olehnya.

"*Sumimasen, koko ha watashi no seki nan desu ga...*" (Maaf, ini adalah kursi saya). Airi berkata pada seorang pria yang menaruh tas ransel di atas kursi pada gerbong *reserved* Shinkansen Nozomi yang akan membawanya ke Shinagawa dari Nagoya.

"*Oh, sorry, is this your seat?*"

"*Ow, you're not a Japanese. Yeah, it's my seat, sorry,*" kata Airi dengan sopan.

"*I am so sorry, it was empty before,*" kata pria itu sambil memindahkan tas ranselnya ke lantai kereta.

"*It's reserved, but no worries,*" kata Airi sembari duduk dan lantas memasang *earphone*, tenggelam dalam aktivitas mengobrol *online*-nya. Pria ini memperhatikan Airi sejenak, sedikit melirik pada ponsel Airi, yang kemudian diketahui memakai bahasa yang sama dengannya.

"Orang Indonesia?" tanyanya membuat Airi terkejut dan segera melepas *earphone*.

"Oh, iya, benar. Mas-nya dari mana?"

"Dari Jakarta. Mbak-nya?"

"Saya dari Jogja."

Foto: AryanAthalye/Unsplash

Airi memperhatikan pria itu lagi dengan saksama. Dari atas, turun ke bawah.

"Sultan Syah Damara?"

"Iya, Mbak," kata pria itu sembari tersenyum simpul.

"Ya ampun, semalam saya mimpi minum segelas coklat panas. Itu minuman favorit saya. Eh, ternyata hari ini saya ketemu dengan orang terkenal."

"Memang ada hubungannya coklat panas dengan orang terkenal, Mbak?"

Airi menggeleng. Sultan memandangnya dengan tatapan tanda tanya. "Beruntung *aja*," jawab Airi singkat. Jawaban yang membuat Sultan terkekeh senang.

"Sendirian *aja*, Mas?" Sultan mengernyitkan dahi dengan pertanyaan Airi. "Maksudnya *nggak* sama manajernya atau kru *gitu*. Biasanya artis *kan* setidaknya bawa fotografer pribadi kalau liburan buat foto-foto atau nge-*vlog gitu*," kata Airi memperjelas maksud pertanyaannya.

"Oh … *enggak* Mbak. Kali ini sedang *pengen* menyendiri."

"Wow, menyendirinya sampai ke Jepang ya Mas. Sudah sering kemari?"

"Sebetulnya baru dua kali. Ini yang ke tiga. Agak menyesal juga kenapa saya nekat ke Jepang sendirian."

"Waduh."

"Mbak-nya sendirian?"

"Saya *nggak* punya kru mas, apalagi fotografer pribadi," kata Airi terkekeh. Sultan ikut terkekeh mendengar jawaban polos Airi.

"*Nggak*, maksudnya *nggak* sama teman, atau pacar *gitu*."

"Hmm … Sama sih Mas, lagi mau menyendiri, baru putus dua minggu lalu."

"*Waduh*." Sultan kini yang berganti terkejut.

"Tapi saya menyendirinya *nggak* ke luar negeri *sih*." Sultan tertawa.

Percakapan mereka terhenti sejenak karena ada notifikasi pesan masuk dalam ponsel Airi. Dia membukanya, lalu tersenyum, dan membalasnya cepat. Kemudian mematikan kembali layar ponselnya dan berpaling pada Sultan di sebelahnya.

"Mbak-nya tinggal di Jepang?"

"Iya mas, saya tinggal di Kyoto."

Sultan mengangguk-angguk sembari mengingat tentang Stasiun Nagoya yang merupakan pemberhentian sebelumnya.

"Kok naik dari Nagoya?"

"Habis ada acara di Nagoya, terus sekalian aja liburan ke Tokyo," Airi terkekeh.

"Kerja atau kuliah?"

"Kuliah mas."

"S2?"

"S3."

"Wow, calon doktor, *dong*."

"Kalau lulus ya mas," kata Airi sembari tersenyum penuh arti.

"S3 berat ya, Mbak?"

"Tergantung."

Sultan mengernyitkan dahi, tanda tidak mengerti maksud Airi.

"Maksudnya, S3 itu kan banyak sekali faktor yang menentukan kelulusannya, Mas. Ada yang *cepet* lulusnya karena jenius, ada juga yang karena dosennya baik mau *bantuin* ini itu. Begitu juga dengan yang susah lulus. Ada yang karena penelitiannya susah, ada yang *manuscript paper*-nya ditolak terus, ada juga yang karena bermasalah dengan dosennya. Itu juga *macem-macem* kasusnya. Ada yang karena malas, kena *harassment*, melanggar aturan, *macem-macem*. Ada juga yang karena dia goblok, kayak saya." Airi tertawa setelahnya.

"Mbak-nya nih *lho*, *udah* bisa kuliah S3 di Jepang itu luar biasa *sih* menurut saya. Saya *aja*, cukup sampai S1. Diminta orang tua untuk lanjut S2 sampai S3, tapi saya rasa *nggak* sanggup mbak. Ya sudah, saya putuskan untuk cukup saja sampai S1."

Foto: Yoshio/Unsplash

Airi tersenyum, "kalau *public figure gitu* masih butuh pendidikan tinggi, Mas?"

"Kok *gitu*?"

"Iya maksudnya kan banyak banget artis dan penyanyi, *entertainer* lah, yang lulus SMA bahkan SMP *aja*, kalau dia punya bakat, pasti bisa sukses. Saya pikir sudah tidak butuh validasi lagi soal pendidikan formal."

"Yang dibilang Mbak benar *sih*. Di dunia hiburan, tingkat pendidikan memang bukan hal yang menjadi fokus utama. Kamu mau seorang doktor sekali pun kalau *nggak* bisa akting ya akan kalah dengan aktor lulusan SD yang jauh lebih jago."

"Tapi menurut saya ya mas, akting sendiri itu termasuk bagian dari sebuah pendidikan. Tidak formal, tapi untuk bisa jago akting, jago nyanyi, itu juga butuh latihan dan punya wawasan soal itu, kan? Nah, di sana ada *transfer* ilmu dari guru akting dan guru *nyanyi* terhadap si aktor atau penyanyinya itu sendiri. Bakat tanpa diasah itu *nggak* akan jadi maksimal juga."

"Sepakat dengan itu, Mbak."

"Nah, orang seperti saya yang katakanlah *nggak* punya bakat akting atau menyanyi, butuh pendidikan formal untuk memvalidasi bahwa kita butuh sesuatu agar kita bisa *quote-unquote* dapat *kerjaan*. Karena tanpa itu, *nggak* ada yang bisa kita andalkan untuk hidup."

"Iya … Iya ... *Bener* juga ya, kalau dipikir-pikir. Tapi mbak, buat saya, pendidikan formal tetap penting *sih*. Saya kan selamanya juga *nggak* akan di dunia hiburan terus."

Airi terkekeh. "Iya juga *sih* mas. Tapi emang mas Sultan ada rencana kerja kantoran?"

"Hmm … Belum kepikiran juga *sih* ..."

Keduanya tertawa. Lalu percakapan mereka terhenti karena petugas Shinkansen datang memeriksa karcis. Airi menyerahkan karcisnya untuk diberikan stempel oleh petugas.

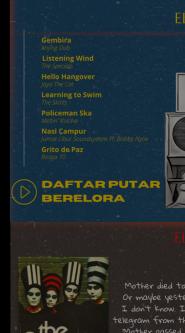
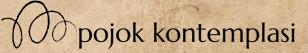
"Arigatou gozaimashita," kata petugas itu yang dibalas dengan anggukan Airi.

Bersambung

Kunjungi juga blog Red Momiji dan akun Wattpad @red_momiji untuk membaca tulisan Ai Diana yang lainnya, atau kunjungi juga halaman Youtube Ai Diana untuk menyaksikan perbincangan seputar beasiswa dan dunia akademia.

Ikuti kami di

Instagram

@elora.zine

Si Buas yang Baik

Oleh Leequisach Panjaitan

Dia penyuka kopi. Yang pekat dan hangat. Dinikmatinya dalam lamunan, saat ingin menjauh dari pengapnya kehidupan.

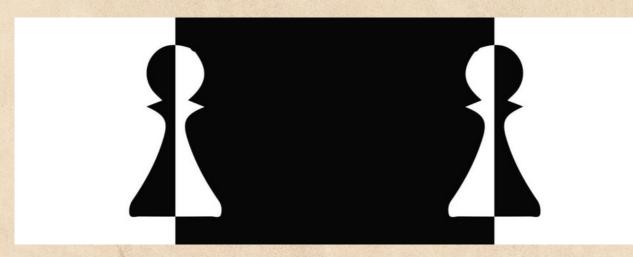
Tak absen sebatang rokok di sela jarinya. Yang memahami dirinya lebih dari siapa pun di dunia.

Kesehariannya dibaktikan untuk menghidupi ratusan jiwa yang bergantung padanya. Pada strategi usaha dan tindakannya.

Saya mengidolakannya sebagai sosok yang berhasil mewujudkan impian jutaan manusia untuk lepas dari cengkeraman kepapaan dan menjadi saudagar yang dermawan. Sebagian berhasil mewujudkan impian yang pertama, namun terseok-seok untuk yang kedua. Akan tetapi, Mas September—begitu saya memanggilnya—memanifestasikan keduanya, tanpa privilese keluarga berada. Yang dia tahu, dia harus makan hari itu.

Yang dia mau, besok masih bisa berjualan. Untuk mencicipi semangkuk mi ayam.

Karena di rumah, tak ada yang disantap, selain rasa ketidakpastian akan hari esok.

Dan tanpa kemewahan bernama impian untuk menuntunnya. Dia melakukan apa yang kala itu harus dilakukan untuk bertahan. Makan atau dimakan.

Mas September menciptakan takdirnya dengan terpaksa keluar dari cetakan sosial yang selama ini memetakan realitas di masyarakat, bahwa privilese dan pendidikan adalah prasyarat untuk membangun dinasti. Dan bahwa cita-cita besar diperlukan untuk menavigasi jalan hidupnya.

Setelah kesempatannya menempuh pendidikan dasar terenggut oleh kepapaan di mana makan atau tidaknya esok hari masih rahasia takdir, Mas September memulai hidupnya dari satu terminal ke terminal lain, berganti-ganti bis menjajakan minuman, menerima ketidaktentuan nasib yang bergantung pada keacuhan penumpang dan solidaritas anak jalanan. Kala itu, dia bahkan belum mencapai pubertas, masih seorang bocah polos di antara para pengasong jalanan yang menjadi kawan, mentor, bahkan juga lawan dalam mencari rezeki. Dia terkekeh ketika menceritakan kepada saya pengalamannya dipukuli di terminal oleh pengasong yang lebih senior.

Yang dia tahu, dia harus makan hari itu.

Yang dia mau, besok masih bisa berjualan. Untuk mencicipi semangkuk mi ayam.

Karena di rumah, tak ada yang disantap, selain rasa ketidakpastian akan hari esok.

Berangkat ke ibu kota berbekal tekad pribadi dan simpati kerabat, Mas September berkenalan dengan kehidupan di skala lebih luas. Beranjak remaja dan mencoba melanjutkan sekolah untuk menamatkan studi yang tertinggal di kampung halaman, dia mulai merasakan kentaranya perbedaan sosial antara dia dan kawan-kawan sekelasnya, di mana belajar dengan fokus merupakan kebutuhan tersier baginya, karena harus menghidupi diri lebih keras lagi daripada ketika mengasong di terminal. Bapak dan Emak tidak menemani, hanya mengirim doa agar Mas September baik-baik saja dan mereka kembali mencari rezeki di tengah ketidakpastian untuk memberi makan saudara-saudara Mas September yang tertinggal di rumah.

Kepapaan tidak hanya menjauhkan Mas September dengan mimpinya menjadi orang kantoran, namun juga memisahkan Mas September dan orang tuanya. Di ibu kota, dia benar-benar harus banting tulang sembari bersekolah, karena simpati kerabat tidaklah selamanya, sedangkan kebutuhan hidup tidak ada putusnya. Hingga pada satu titik ia harus memilih: bersekolah namun kelaparan atau putus sekolah tapi bertahan hidup.

Memiliki mimpi adalah kemewahan yang Mas September tidak bisa penuhi. Dia pergi dari sekolah dan mengais rezeki di belantara ibu kota, berebut dengan singa-singa lapar lainnya.

“Setidaknya aku tahu, kalau mati bukan karena tidak berusaha bertahan hidup,” begitu kilahnya.

Dia kerap mengatakan bahwa dia adalah anak kuliahan. Di kampus terminal. Berguru kepada para pekerja pabrik juga berandal di lapisan piramida terbawah masyarakat. Namun, yang membedakan Mas September dari mereka adalah rasa laparnya akan kehidupan lebih baik.

“Terserah seperti apa, pokoknya kehidupan yang tidak seperti itu,” ingatnya kala bercerita.

Dia sudah melepas semua dan tidak ingin kehidupan yang sama warisan Bapak-Emak. Pelan-pelan dia merangkak dari buruh ke penjaga gudang, mulai belajar hal-hal teknis dari nol agar dia bisa menaiki anak tangga yang mengantarkannya ke atmosfer kerja operasional, di mana Mas September akhirnya masuk ke dalam sistem dan performa kerjanya masuk perhitungan individu, tak lagi kelompok.

Sebuah janji pernah dia buat untuk dirinya sendiri. Untuk mengeluarkan Bapak-Emak di kampung dari kesusahan. Agar mereka bisa hidup di hunian layak dengan pangan yang selalu ada. Mas September mewujudkan itu dalam lima tahun. Dan karenanya pula, saudara-saudaranya bisa menyelesaikan pendidikan.

Saya mendengar kisahnya dengan perasaan campur aduk, namun yang utama adalah perasaan terkesima dan pikiran yang skeptis. Saya terkesima akan keteguhannya berusaha di saat dia bisa saja menyerah, karena kemungkinannya untuk berhasil kala itu nol. Dia melawan kemustahilan dengan modal rasa lapar.

Namun, saya akui saya pun skeptis. Sempat saya mengira dia hanya berbual, untuk mendapatkan simpati. Tak ayal, saya pun menggali lebih dalam lagi kisah hidupnya, cara pandangnya, untuk memastikan jejak kepapaan di masa lalunya masih ada, untuk meyakinkan saya kisahnya itu nyata.

Dan memang nyata. Bahwa dia tak punya mimpi, bahkan sangat tahu diri untuk tidak bermimpi. Bahwa dia merasakan getirnya kemiskinan, hingga terlempar ke jalanan. Bahwa dia minim pendidikan, sampai tidak memiliki ijazah untuk ditunjukkan ke anak-anaknya.

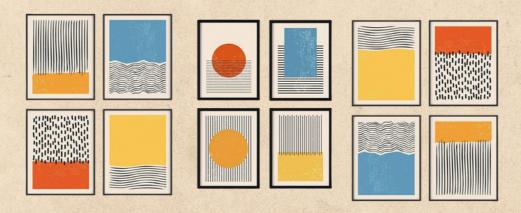
Tapi, dia bertahan hidup. Melebihi ekspektasinya dan orang-orang sekitarnya.

Tidak hanya itu, dia menjadi mentor untuk saya dan orang-orang yang mengenalnya. Logikanya tak terjamah institusi, sehingga masih tajam dalam mengurai fenomena sekitar, kebijakan publik, juga ayat-ayat kehidupan. Saya dipertemukan dengannya ketika saya mempertanyakan dunia dan tidak ingin tunduk pada nilai-nilai kelembagaan sosial masyarakat yang memonopoli ranah hidup manusia. Namun, kala itu rasa bersalah masih menghantui karena cara saya berpikir telah terbentuk dalam sekat-sekat yang telah dipasang oleh otoritas di kepala saya.

Dari Mas September, saya justru belajar melepas diri dari kekangan nilai-nilai kelembagaan yang memonopoli kebenaran di masyarakat, dengan konsistensi dan universalitas yang tidak pernah absen di tiap argumennya.

Ya, darinya yang tak mengenyam pendidikan tinggi dan tak berasal dari keluarga petinggi, saya melihat ayat-ayat kehidupan. Studi saya di bahasa dan komunikasi membantu saya membahasakan pesan-pesannya dengan bahasa sederhana ke khalayak ramai yang mungkin menilai pemikiran Mas September sangat *nyeleneh.*

Sekarang, dia adalah pemilik sebuah perusahaan di sebuah kota kecil di Pulau Jawa. Bapak-Emak telah tiada, namun mereka pergi dengan bahagia, melihat putranya menaklukkan kemelaratan yang mereka khawatirkan akan membelenggu hidupnya.

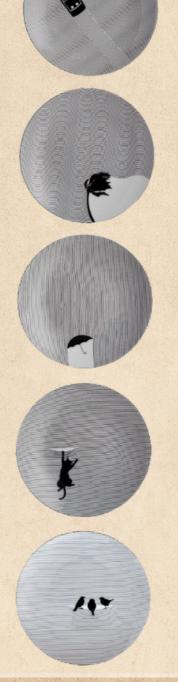
Tak hanya itu, kerabatnya bisa tenang karena mereka tahu Mas September bisa diandalkan. Di waktu senggangnya, dia memfasilitasi warga sekitar untuk menyalurkan hobi dan bakat mereka di bidang seni dengan gratis.

Mas September terlalu keras untuk dibentuk oleh konstruksi sosial. Terlalu kuat untuk dihancurkan oleh kemalangan. Tidak cukup kenyang untuk bermegah-megah. Tidak cukup lemah untuk meratapi nasib. Dia adalah manusia lapar dan memenuhi instingnya bertahan hidup.

Mas September mewakili mereka yang selama ini tidak tersentuh oleh ajaran pentingnya memiliki cita-cita, karena kemalangan mereka ada di depan mata. Mudah bagi kita untuk berkata ke sekumpulan orang, kejarlah mimpimu, miliki cita-cita, tentukan tujuan hidupmu, pilih ambisimu. Namun, di piramida terbawah masyarakat, memiliki itu semua merupakan kemewahan. Memikirkan untuk memiliki itu saja cukup untuk jadi lelucon kepada diri sendiri.

Mempertahankan peradaban membutuhkan visi dan imajinasi oleh kita, Sapiens. Tanpanya, mungkin kita masih hidup di gua, tak memiliki piramida dan keajaiban dunia lainnya, tak tahu galaksi di luar sana, dan tak kenal lebih banyak sesama. Di skala individu, memiliki impian juga menentukan arah hidup seseorang dan caranya mengambil keputusan. Impian merupakan konstruksi abstrak ciri khas manusia yang membedakannya dengan makhluk hidup lainnya. Selain mengistimewakannya.

Namun, memiliki impian memerlukan stimulus dari lingkungan. Stimulus bisa diartikan sebagai inspirasi, hal yang menggugah seseorang untuk menjadi atau mencapai yang tidak dia miliki. Misalnya, Ghea sering berinteraksi dengan orang tuanya dan teman-teman dari kalangan penulis mungkin akan tergugah ingin menjadi penulis. Bisa juga diartikan sebagai tantangan yang membuat seseorang ingin berada di situasi sebaliknya. Rio yang melihat saudara-saudaranya tak bahagia dengan bekerja di media berandai-andai untuk menjadi politikus, misalnya. Apa pun yang diimajinasikan manusia untuk membuat hidupnya terus berjalan.

Saya mengalami kesulitan untuk menempatkan Mas September di domain yang mana antara keduanya. Dia tidak mendapatkan stimulus untuk memiliki cita-cita dan tidak pula diskriminatif terhadap orang-orang di hidup yang berbeda. Di mata saya, dia adalah harimau lapar yang harus mencari mangsa untuk dirinya. Insting bertahan hidupnya kala itu lebih dominan daripada hasrat elitisme.

Akan tetapi, mungkin di situlah letak perbedaan Mas September dengan orang-orang lain yang mengejar mimpinya. Pengalaman hidup Mas September membuatnya kenal dan akrab dengan insting primitifnya, sehingga insting tersebut telah terkendalikan. Bisa dia gunakan sebagai akselerator dalam menjalankan misinya dalam hidup. Dia tidak menyesal atau sungkan mengakui hal tersebut ada dalam dirinya, bahwa dia pernah ada di titik “makan atau dimakan” pada kondisi yang sangat ekstrem. Karena insting tersebut adalah modal dasar untuk mencapai kemuliaan menjadi manusia seutuhnya, yang berpikir dan berkontemplasi. Mengatur strategi dan tetap manusiawi. Yang berilmu dan berseni.

Bersentuhan dengan insting primitif tersebut membuat Mas September bersahaja dan rendah hati. Tidak pula terikat pada apa yang dia miliki karena dia sadar sepenuhnya kehidupan tidak bisa ditebak, seperti yang sudah dia alami sendiri.

Selain itu, mengakui insting ini ada membuat Mas September selalu siap apa pun yang terjadi. Karena harimau lapar itu tetap ada dalam dirinya, namun kali ini ia kenyang, tenang dan sedang berjaga. Mas September tidak angkuh untuk bertukar sapa dengan harimau tersebut. Ia yang membawa Mas September melewati badai kesengsaraan.

Seperti film *Life of Pi* di mana Pi berjuang mengarungi samudera dan bertahan hidup dengan sebisanya. Kala itu, Pi hanya ingin selamat. Dan yang ada di pikirannya adalah ayah ibunya, pengorbanan mereka. Harimau buas di perahunya membuat Pi terus waspada dan fokus mencari makan.

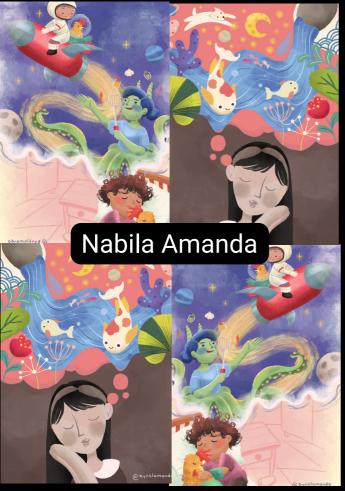
Tentu berimpian itu perlu, namun selama insting primitif kita belum ditaklukkan, impian adalah harapan semu. Terwujud dalam keangkuhan.

Saya melihat kesamaan Pi dan Mas September.

Dan untuk sosok yang seberani dan sekuat itu,
saya ucapkan Selamat Ulang Tahun.

Tetaplah buas dan baik, Mas September.

Kunjungi juga akun Quora Liquiçá Panjaitan untuk membaca berbagai hasil kontemplasi dan topik menarik lainnya.

Kunjungi akun Instagram @theillustaska agar dapat melihat karya-karya dari Deta Santika lainnya.

Tengok juga akun Instagram @bynblamanda untuk melihat karya-karya dari Nabila Amanda lainnya.

SOMNIO ERGO SUM

Oleh Ikra Amesta

Ketiganya meninggal dalam kurun waktu seminggu saja.

Yang pertama adalah Ratu Elizabeth II, pemimpin Inggris yang negaranya belum pernah saya kunjungi. Tiga hari berselang, ada Javier Marías, penulis Spanyol yang belum satu pun bukunya pernah saya baca. Dan yang terakhir adalah Jean-Luc Godard, sineas kenamaan Prancis yang film-filmnya belum pernah saya tonton. Barangkali karena reputasi mereka, atau barangkali juga karena media sosial yang sesak oleh konten berduka, sehingga saya yang tidak terikat secara emosional dengan mereka pun pada akhirnya jadi ikut-ikutan berduka.

Foto: João Jesus/Pexels

Ritual berduka saya jauh dari kesan khusyuk, apalagi spiritual. Hanya merenung seadanya dan lebih banyak mengimajinasikan ketiga sosok itu sedang duduk bersama di satu meja, asyik mengobrol tentang kehidupan yang baru mereka sudahi. Tentu tidak dalam suasana serius, malah sangat lepas, penuh canda tawa serta suara cekikikan yang panjang. Begitulah seterusnya sampai kemudian mereka mendapati kalau mereka tidak bisa lagi bermimpi. Tak ada tidur di akhirat. Tak ada harapan. Dan tanpa mimpi mereka mulai khawatir tidak ada yang bisa mereka karyakan lagi. Saat itulah mereka baru menyadari tentang kematian, dan saya berduka untuk itu.

Mimpi sepertinya anugerah yang hanya bisa dinikmati orang hidup. Di satu sisi sebagai pelarian dan hiburan dari kehidupan ini, di sisi yang lain juga sebagai bahan bakar dan motivasi untuk tetap lanjut hidup. Walaupun terkadang sulit diwujudkan, seringkali sulit dipercaya, tapi suka atau tidak itu akan selalu dibutuhkan selama napas masih ada.

Tapi Sang Ratu tiba-tiba mengacungkan tongkatnya. Marías berteriak penuh amarah. Godard menggebrak-gebrak meja, tak kalah murka. Mereka menyuruh saya bangun. Mereka tidak mau lebih lama lagi terjebak di dalam mimpi saya yang aneh ini. Mereka sebal karena telah digiring untuk menyadari kematian masing-masing.

Ternyata mereka masih ingin (di)hidup(kan).

Foto: Ivan Babydov/Pexels

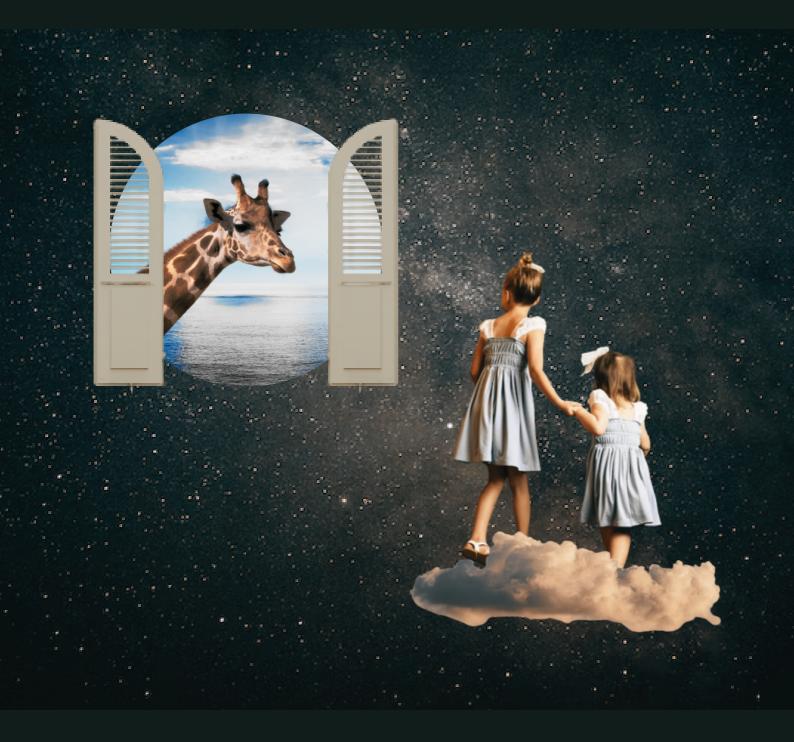
Saya bangun dengan terpaksa. Saya tidak keberatan karena toh saya masih bisa bermimpi lagi nanti. Tapi saya sudah bosan dengan yang muluk-muluk. Cukup yang sederhana saja. Sesederhana membayangkan menulis tentang orang-orang yang tidak saya kenal, belum pernah saya temui, atau sudah mati di edisi berikutnya.

Tapi, dipikir-pikir lagi, menulis sepertinya telalu menguras energi. Bagaimana kalau membaca saja? Sepertinya lebih sederhana dan lebih menyenangkan. Siapa tahu bacaan yang hadir nanti isinya berkaitan dengan hidup saya. Atau hidup Anda. Atau mimpi-mimpi Anda. Atau mungkin sesuatu di antara keduanya. Entahlah. Tidak ada yang tahu.

Jadi, mari bertemu lagi di Elora edisi selanjutnya.

Foto: Sasha Freemind/Unsplash

Meski pertalite, pertamax dan solar bersubsidi sudah naik harganya, Elora Zine ini tetap saja dapat kawan-kawan unduh dan baca secara gratis.

Akan tetapi, jika ada yang ingin mentraktir kami secangkir americano panas, silakan untuk memindai QR Code yang tertera.

"If there were dreams to sell,
what would you buy?"

Thomas Lovell Beddoes

Vol.3, 2022